N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IV. ÉVFOLYAM 8. SZÁM
2000 AUGUSZTUS

576 FT

# 576 KONZOL




## hopp,
## rally-verseny megy a tv-ben...
## ja, hogy ez playstation?

colin|mcrae|rally|2.0

# CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL.: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!




AKCIÓS ÁR

37999,-




NINTENDO 64 GÉP + DONKEY KONG 64 + EXPANSION PAK

37999,-

## PLAYSTATION

| | | |
|---|---|---|
| 40 WINKS | 13990.- | |
| 4X4 WORLD TROPHY | 13990.- | |
| 5TH ELEMENT | 4990.- | |
| ACTION MAN | 13990.- | |
| ACTUA POOL | 13990.- | |
| ADDIDAS POWER SOCCER 2 | ~~14990.-~~ | 7990.- |
| AGENT ARMSTRONG | ~~11990.-~~ | 4990.- |
| ALL STAR TENNIS 99 | 11990.- | |
| ALLIED GENERAL | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| ALUNDRA | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| ANNA KOURNIKOVA S.C.TENNIS | 12990.- | |
| APE ESCAPE | 12990.- | |
| APE ESCAPE+DUAL SHOCK | 19990.- | |
| ARMY MEN 3D | 13990.- | |
| ARMY MEN AIR ATTACK | 9990.- | |
| ARMY MEN OPERATION MELTDOWN | 9990.- | |




| | | |
|---|---|---|
| ARMY MEN SARGE HEROES | 9990.- | |
| ASSAULT | 13990.- | |
| ATTACK OF THE SAUCERMAN | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| AUTO DETRUCT | ~~11990.-~~ | 4990.- |
| BALL BLAZER CHAMPIONS | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| BARBIE RACE & RIDE | 7990.- | |
| BARBIE SUPER SPORTS | 9990.- | |
| BATTLETANX GLOBAL ASSAULT | 9990.- | |
| BIG AIR | 13990.- | |
| BIO FREAKS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| BLAZING DRAGONS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| BLOODY ROAR 2 | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| BOMBER MAN | 13990.- | |
| BOMBERMAN WORLD | 13990.- | |
| BREATH OF FIRE III | 13990.- | |
| BROKEN SWORD | 11990.- | |
| BRUNSWICK-CIRCUIT PRO BOWLING | 5990.- | |
| BUST A MOVE 2/PLATINUM | 7990.- | |
| BUST A MOVE 3DX | 9990.- | |
| C&C RED ALERT | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| C&C RED ALERT/PLATINUM | 7990.- | |
| C&C RETALIATION | 7990.- | |
| CARMAGEDDON | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| CHAMPIONSHIP MOTOCROSS | 13990.- | |
| CHOCOBO RACING | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| CIRCUIT BREAKERS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| COLIN MCRAE RALLY 2.0 | 13990.- | |
| COMMAND&CONQUER/PLATINUM | 7990.- | |
| CONSTRUCTOR | ~~11990.-~~ | 7990.- |
| COOL BOARDERS 4 | 12990.- | |
| CRASH BANDICOOT/PLATINUM | 7990.- | |
| CRASH BANDICOOT 2/PLATINUM | 7990.- | |
| CRASH TEAM RACING | 12990.- | |
| CROC 2 | 13990.- | |
| CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC | 9990.- | |
| CYBALL ZONE | 13990.- | |
| CYBER TIGER | 13990.- | |
| CYBERIA | 7990.- | |
| DEMOLITION RACER | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| DESTREGA | 12990.- | |
| DESTRUCTION DERBY RAW | 12990.- | |
| DEVIL DICE | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| DIE HARD TRILOGY 2 | 13990.- | |
| DIE HARD TRILOGY/PLATINUM | 7990.- | |
| DISCWORLD II | 13990.- | |
| DISCWORLD NOIR | 13990.- | |
| DUKES OF HAZARD | 11990.- | |
| DUNE | 13990.- | |
| EAGLE ONE-HARRIER ATTACK | 13990.- | |
| EHRGEIZ | 13990.- | |
| EVILZONE | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| EXPLOSIVE RACING | 7990.- | |
| EXTREME 500 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| F1 2000 | 13990.- | |
| F1 WORLD GRAND PRIX 99 | 13990.- | |
| FA PREMIER LEAGUE STARS | 13990.- | |
| FIFA 98/PLATINUM | 7990.- | |
| FIFA 99 | 13990.- | |
| FIGHTING FORCE 2 | 13990.- | |
| FINAL FANTASY VII/PLATINUM | 7990.- | |
| FORMULA ONE 99 | 13990.- | |
| FUTURE COP LAPD | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| G POLICE 2 | 12990.- | |
| G POLICE/PLATINUM | 7990.- | |
| GEKIDO URBAN FIGHTERS | 13990.- | |
| GHOST IN THE SHELL | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| GHOUL PANIC | 9990.- | |
| GRANDIA | 13990.- | |
| GUARDIANS CRUSADE | 13990.- | |
| GUNGAGE | 13990.- | |
| HARD EDGE | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| HELLNIGHT | 13990.- | |
| HERCULES/PLATINUM | 7990.- | |
| HOT WHEELS | 13990.- | |
| IN COLD BLOOD | 14990.- | |
| INDY 500 | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| INT.TRACK&FIELD 2 | 13990.- | |
| INT.TRACK&FIELD/PLATINUM | 7990.- | |
| ISS DELUXE | 7990.- | |
| IZNOGOUD | 9990.- | |
| JACKIE CHAN STUNT MASTER | 9990.- | |
| JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98 | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| JET RIDER 2 | 12990.- | |
| KKND KROSSFIRE | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| KNOCK OUT KINGS 2000 | 13990.- | |
| KULA WORLD | 13990.- | |
| KURUSHI | 7990.- | |
| KURUSHI FINAL | 12990.- | |
| LEGEND | 13990.- | |
| LEGEND OF KARTIA | 13990.- | |
| LUCKY LUKE | 11990.- | |
| MADDEN NFL 98 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| MASS DESTRUCTION | ~~9990.-~~ | 4990.- |
| MEGAMAN 8 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| METAL GEAR SOLID-VR MISSIONS | 7990.- | |
| MIDNIGHT IN VEGAS | 9990.- | |
| MISSION IMPOSSIBLE | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| MONACO GP RACING SIMULATION | 13990.- | |
| MONKEY HERO | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| MONSTERSEED | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| MOTO RACER/PLATINUM | 7990.- | |
| MOTOR MASH | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| MOTORHEAD | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| MR DOMINO | 9990.- | |
| MULAN | ~~12990.-~~ | 7990.- |
| MUPET RACE MANIA | 13990.- | |
| MUSIC | 9990.- | |
| NANOTEK WARRIOR | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| NASCAR 2000 | 13990.- | |
| NASCAR 98 | ~~9990.-~~ | 4990.- |
| NBA LIVE 98 | ~~9990.-~~ | 4990.- |
| NBA LIVE 99 | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| NHL 2000 | 13990.- | |
| NHL 98 | ~~9990.-~~ | 4990.- |
| NHL FACE OFF 2000 | ~~12990.-~~ | 7990.- |
| ODDWORLD 2-ABES EXODUS | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| ODT | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| OMEGA BOOST | ~~12990.-~~ | 7990.- |
| ONE | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| OVERBLOOD | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| PAC MAN WORLD | 9990.- | |
| PANDEMONIUM 2 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| PARAPPA THE RAPPER | 7990.- | |
| PERFECT WEAPON | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| PITFALL 3D | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| PLAYER MANAGER 2000 | 13990.- | |
| POCKET FIGHTER | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| POPULOUS THE BEGINING | 13990.- | |
| PORSCHE CHALLENGE | 4990.- | |
| POY POY 2 | 13990.- | |
| PREMIER MANAGER 2000 | 13990.- | |
| PREMIER MANAGER 98 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| PRO PINBALL -BIG RACE USA | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| PRO PINBALL -TIMESHOCK | 7990.- | |
| PUMA STREET SOCCER | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| QUAKE 2 | 13990.- | |
| R TYPE DELTA | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| R TYPES | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| R/C STUNT COPTER | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| RAILROAD TYCOON 2 | 13990.- | |
| RAINBOW SIX | 13990.- | |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 13990.- | |
| RAMPAGE 2 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| RAYMAN | 7990.- | |
| RE VOLT | 13990.- | |
| READY 2 RUMBLE BOXING | 13990.- | |
| RESIDENT EVIL 3 NEMESIS | 13990.- | |
| RIVAL SCHOOLS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| ROAD RASH JAILBREAK | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| ROAD RASH /PLATINUM | 7990.- | |
| ROCK & ROLL RACING 2 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| ROGUE TRIP | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| ROLLCAGE STAGE 2 | ~~7990.-~~ | 4990.- |
| RUGRATS | 13990.- | |
| RUGRATS-STUDIO TOUR | 7990.- | |
| RUNNING WILD | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| SAGA FRONTIER 2 | 13990.- | |
| SCARS | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| SHADOW GUNNER-ROBOT WARS | 13990.- | |
| SHADOW MADNESS | 12990.- | |
| SHADOW MASTER | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| SHADOWMAN | 13990.- | |
| SHANGHAI TRUE VALOR | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| SHAOLIN | 13990.- | 7990.- |
| SILENT HILL | 13990.- | |
| SKULL MONKEYS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| SLED STORM | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| SOUTH PARK | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| SOVIET STRIKE/PLATINUM | 7990.- | |
| SPACE DEBRIS | 13990.- | |
| SPAWN | 13990.- | |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | ~~9990.-~~ | 4990.- |
| SPYRO THE DRAGON/PLATINUM | 7990.- | |
| STEEL REIGN | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| STREET FIGHTER ALPHA | 13990.- | |
| STREET FIGHTER EX 2 PLUS | 13990.- | |
| STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA | 7990.- | |
| STREET SKATER | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| SUPER PANG COLLECTION | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| SUPERBIKE 2000 | 13990.- | |
| SUPERCROSS 2000 | 13990.- | |
| TAI FU-WRATH OF THE TIGER | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| TARZAN | 12990.- | |




| | | |
|---|---|---|
| TEKKEN 2/PLATINUM | 7990.- | |
| TENNIS ARENA | 13990.- | |
| TEST DRIVE 4 | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| TEST DRIVE 6 | 13990.- | |
| THE GRANSTREAM SAGA | 13990.- | |
| THE NOTE | ~~12990.-~~ | 4990.- |
| THE UNHOLY WAR | 13990.- | |
| THEME HOSPITAL | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| THEME PARK WORLD | 13990.- | |
| THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP | 19990.- | |
| TIGER WOODS 99 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| TILT | 7990.- | |
| TINY TANK | ~~12990.-~~ | 7990.- |
| TOMB RAIDER III | 13990.- | |
| TOMB RAIDER IV | 13990.- | |
| TOMORROW NEVER DIES-JAMES BOND | 13990.- | |
| TOSHINDEN 4 | 13990.- | |
| TOY STORY 2 | 13990.- | |
| TRAP RUNNER | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| TRASHER -SKATE & DESTROY | 12990.- | |
| TRUE PINBALL/PLATINUM | 7990.- | |
| UM JAMMER LAMMY | ~~12990.-~~ | 7990.- |
| URBAN CHAOS | 13990.- | |
| V BALL | ~~11990.-~~ | 4990.- |
| V RALLY 2 | 13990.- | |
| VICTORY BOXING 3 | 13990.- | |
| VIGILANTE 8 | 13990.- | |
| VIPER | ~~9990.-~~ | 4990.- |
| WAR OF THE WORLDS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| WARCRAFT II | 13990.- | |
| WARGAMES | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| WARPATH JURASSIC PARK | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| WCW MAYHEM | 13990.- | |
| WCW NITRO | 13990.- | |
| WCW THUNDER | 13990.- | |
| WILD 9 | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| WILD ARMS | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| WIPEOUT 3 | 13990.- | |
| WIPEOUT/PLATINUM | 7990.- | |
| WORMS ARMAGEDDON | 13990.- | |
| WORMS PINBALL | 13990.- | |
| WRECKIN CREW | ~~13990.-~~ | 7990.- |
| WU TANG -TASTE OF PAIN | 13990.- | |
| WWF SMACK DOWN | 7990.- | |
| X FILES | 12990.- | |
| X MEN VS STREET FIGHTER | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| XENOCRACY | ~~13990.-~~ | 4990.- |
| ZERO DIVIDE 2 | ~~13990.-~~ | 4990.- |

## NINTENDO 64

| | | |
|---|---|---|
| ARMORINES PROJECT SWARM | 17990.- | |
| BATTLE TANX | 17990.- | |
| BEETLE ADVENTURE RACING | 17990.- | |
| BODY HARVEST | 16990.- | |
| BOMBERMAN HERO | 16990.- | |
| BUGS LIFE | 17990.- | |
| CARMAGEDDON 64 | 17990.- | |
| CASTLEVANIA-LEGAC OF DARKNESS | 17990.- | |




| | | |
|---|---|---|
| CHAMELEON TWIST | 15990.- | |
| CHARLIE BLAST TERRITORY | 16990.- | |
| CHOPPER ATTACK | 16990.- | |
| DOOM | 16990.- | |
| EARTHWORM JIM 3D | 17990.- | |
| F ZERO X | 16990.- | |
| FIGHTERS DESTINY | 16990.- | |
| GT64 | ~~16990.-~~ | 4990.- |
| HOLY MAGIC CENTURY | 17990.- | |
| HOT WHEELS | 16990.- | |
| HYDRO THUNDER | 16990.- | |
| IGGYS RACKING BALL | 16990.- | |
| LAMBORGHINI | 15990.- | |
| LEGO RACERS | 12990.- | |
| LODE RUNNER 3D | 16990.- | |
| LYLAT WARS | 12990.- | |
| MADDEN NFL 99 | 16990.- | |
| MARIOKART 64 | 12990.- | |
| MICRO MACHINES 64 TURBO | 17990.- | |
| MISSION IMPOSSIBLE | 16990.- | |
| MONACO GP RACING SIMULATION | 17990.- | |
| MONSTER TRUCK MADNESS | 17990.- | |
| MYSTICAL NINJA 2 | 17990.- | |
| NASCAR 99 | 16990.- | |
| NBA JAM 99 | 17990.- | |
| NEW TETRIS | 17990.- | |
| NHL 99 | 16990.- | |
| NUCLEAR STRIKE 64 | 17990.- | |
| PEN PEN | 16990.- | |




| | | |
|---|---|---|
| PENNY RACERS | 17990.- | |
| PERFECT DRAK | 17990.- | |
| POKEMON STADIUM-TRANSFER PAK | 19990-. | |
| QUAKE | 9990.- | |
| RAKUGA KIDS | 17990.- | |
| RIDGE RACER 64 | 17990.- | |
| RTAMPAGE WORLD TOUR | 16990.- | |
| RUGRATS | 17990.- | |
| SAN FRANCISCO RUSH | 15990.- | |
| SCARS | 16990.- | |
| SILICON VALLEY | 16990.- | |
| SOUTH PARK RALLY | 17990.- | |




| | | |
|---|---|---|
| STAR WARS-ROGUE SQUADRON | 17990.- | |
| STARSHOT-SPACE CIRCUS FEVER | 16990.- | |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 17990.- | |
| TOP GEAR RALLY | 16990.- | |
| TUROK 3-RAGE WARS | 17990.- | |
| VIRTUAL POOL 64 | 17990.- | |
| WETRIX | 15990.- | |
| WLS 2000 | 17990.- | |
| WORLD CUP 98 | ~~14990.-~~ | 2990.- |
| WORMS ARMAGEDDON | 16990.- | |
| XENA WARRIOR PRINCESS | 17990.- | |
| YOSHI STORY | 16990.- | |
| ZELDA | 17990.- | |

## COLOR GAME BOY

| | |
|---|---|
| 10PIN BOWLING | 9990.- |
| 4X4 WORLD TROPHY | 9990.- |
| 720 | 9990.- |
| ALL STAR TENNIS 2000 | 9990.- |
| ANTZ | 9990.- |
| ARMORINES PROJECT SWARM | 9990.- |
| ARMY MEN | 9990.- |
| BATTLESHIP | 9990.- |
| BATTLETANX | 9990.- |
| BLACK BASS LURE FISHING | 9990.- |
| BUBLE BOBLE | 9990.- |
| CARMAGEDDON | 9990.- |
| CATWOMAN | 9990.- |
| CENTIPEDE | 9990.- |
| CHASE HQ | 9990.- |
| CRAZY BIKERS | 9990.- |
| DIE SCHONE UND DAS BIEST | 9990.- |
| EVEL KNIEVEL | 9990.- |
| FIFA 2000 | 9990.- |
| FINAL FANTASY | 9990.- |
| FINAL FANTASY II | 9990.- |
| FROGGER | 9990.- |
| GEX | 9990.- |
| HEXCITE | 9990.- |
| KLAX | 9990.- |
| KNOCK OUT KINGS 2000 | 9990.- |
| LAS VEGAS COOL HAND | 9990.- |
| MADDEN NFL 2000 | 9990.- |
| MARIO GOLF | 9990.- |
| MASK OF ZORRO | 9990.- |
| MAYA THE BEE | 9990.- |
| MICKEYS RACING ADVENTURES | 9990.- |
| MICRO MACHINES 1&2 | 9990.- |
| MISSILE COMMAND | 9990.- |
| MR NUTZ | 9990.- |
| MS PAC MAN | 9990.- |
| MUPPETS | 9990.- |
| NBA PRO 99 | 9990.- |
| NHL 2000 | 9990.- |
| PAC MAN | 9990.- |
| PAPERBOY | 9990.- |
| PAPYRUS | 9990.- |
| PITFALL | 9990.- |
| R TYPE DX | 9990.- |
| RAMPAGE | 9990.- |
| RATS | 9990.- |
| ROADSTERS | 9990.- |
| RONALDO V FOOTBALL | 9990.- |
| RUGRATS | 9990.- |
| SHANGHAI POCKET | 9990.- |
| SPIROU | 9990.- |
| SPY HUNTER-MOON PATROL | 9990.- |
| SPY VS SPY | 9990.- |
| STRANDED KIDS | 9990.- |
| SUPER BREAKPUT | 9990.- |
| SUPREME SNOWBOARDING | 9990.- |
| SUZUKI ALLSTAR | 9990.- |
| TAZMANIAN DEVIL | 9990.- |
| THREE LIONS | 9990.- |
| TONIC TROUBLE | 9990.- |
| TUROK RAGE WARS | 9990.- |
| VEGAS GAMES | 9990.- |
| YODA STORIES | 9990.- |
| ZELDA | 9990.- |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| ADVENTURE ISLAND | 6990.- |
| ALADDIN | 7990.- |
| ANIMANIACS | 7990.- |
| ASTERIX | 6990.- |
| ASTERIX & OBELIX | 6990.- |
| BATMAN-RETURN OF JOKER | 6990.- |
| BIONIC COMMANDO | 7990.- |
| CHAMPIONSHIP POOL | 7990.- |
| CONTRA ALIEN WARS | 7990.- |
| DAFFY DUCK | 6990.- |
| DARKWING DUCK | 7990.- |
| DENNIS THE MENACE | 6990.- |
| DONALD DUCK IN MAUI MALARD | 7990.- |
| DONKEY KONG CLASSIC | 6990.- |
| DOUBLE DRAGON II | 6990.- |
| DRAGONS LAIR | 7990.- |
| DROPZONE | 9990.- |
| GHOSTBUSTERS II | 7990.- |
| GODZILLA | 7990.- |
| GRAND PRIX | 7990.- |
| GREMLINS 2 | 6990.- |
| HARVEST MOON | 7990.- |
| HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOX | 7990.- |
| INDIANA JONES & THE LAST CRUSADER | 7990.- |
| ISS SOCCER | 9990.- |
| JACK NICKLAUS GOLF | 7990.- |
| JELLY BOY | 6990.- |
| JIMMY CONNORS TENNIS | 7990.- |
| JUNGLE STRIKE | 7990.- |
| JURASSIC PARK | 6990.- |
| LEGEND OF RIVER KING | 9990.- |
| LITTLE MERMAID | 7990.- |
| LOONEY TUNES | 6990.- |
| MEGA MAN | 7990.- |
| MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE | 7990.- |
| MICRO MACHINES | 6990.- |
| MR NUTZ | 7990.- |
| MULAN | 9990.- |
| NBA JAM 99 | 9990.- |
| NIGEL MANSELL WORLD CHAMP. | 7990.- |
| NOTRE DAME | 9990.- |
| ODDWORLD ADVENTURES | 7990.- |
| PAPERBOY | 7990.- |
| PINOCCHIO | 7990.- |
| POCAHONTAS | 7990.- |
| POKEMON SÁRGA | 9990.- |
| POPEYE 2 | 7990.- |
| REAL GHOSTBUSTERS | 7990.- |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 6990.- |
| SMURFS 2 | 7990.- |
| SMURFS 3 | 7990.- |
| SPIROU | 7990.- |
| SPY VS SPY | 6990.- |
| SUPER BATTLETANK | 6990.- |
| SUPER HUNCHBACK | 6990.- |
| SUPERMAN | 7990.- |
| TALE SPIN | 7990.- |
| TAMAGOTCHI | 7990.- |
| TARZAN | 6990.- |
| TAZMANIA | 6990.- |
| TINY TOONS BABS BIG BREAK | 7790.- |
| TINY TOONS WACKY SPORTS | 7990.- |
| TOP GUN | 7990.- |
| TRACK & FIELD | 7990.- |
| TUROK | 7990.- |
| WATER WORLD | 6990.- |
| WAVE RACE | 7990.- |
| WHO FRAMED ROGER RABBIT | 7990.- |
| WWF ATTITUDE | 9990.- |
| WWF RAW | 5990.- |
| YOGI BEAR GOLD RUSH | 7990.- |
| YOSHIES COOKIE | 5990.- |

## KIEGÉSZÍTŐK

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Memory Card 1MB | 2999,- |
| Memory Card 2MB | 4999,- |
| Memory Card 4MB | HÍVJ! |
| RFU Adapter | 3999,- |
| Sony Memory Card 1MB | 4999,- |
| Hyper Mouse + Mouse Pad | 4999,- |
| Pro Pilot Dual Shock Joystick | 9999,- |
| Scorpion Gun G-Con Komp. | 6999,- |
| X-Plorer FX V3.0 | 11999,- |
| Avenger Gun + pedál | HÍVJ! |
| Cyber (Dual) Shock Controller | 5999,- |
| Sony Dual Shock Controller | 9999,- |
| Viper Dual Shock Controller | 6999,- |
| Primal Pad - Dual Shock | 9999,- |
| Falcon Gun (lézer irányfénnyel) | HÍVJ! |
| Real Arcade Gun | HÍVJ! |
| Pro Shock Arcade Dual Shock | 9999,- |
| Pro Carry Case (táska) | HÍVJ! |

Kábelek:

| | |
|---|---|
| -Joy Hosszabító | 2999,- |
| -Link | 2999,- |
| -Scart + G-Con | 2999,- |

### NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| Memory Card - 256K | 2999,- |
| Rumble Pack Plus - 256K memory | 4999,- |
| Memory Extension Pack - 4MB | 6999,- |
| RFU Adapter | 7999,- |

### GAMEBOY

| | |
|---|---|
| Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró) | 7999,- |
| GB Color link kábel | 2999.- |
| GB Color hálózati adapter + akku | HÍVJ! |

## SEGA DREAMCAST CD-K

| | |
|---|---|
| MONACO GP RACING SIMULATION | 16990.- |
| POWER STONE | 16990.- |
| RESIDENT EVIL 2 | 17990.- |
| SEGA WORLD WIDE SOCCER | 16990.- |
| SPEED DEVILS | 16990.- |
| TOKYO HIGHWAY CHALLENGE | 16990.- |
| TOMB RAIDER IV | 17990.- |
| WORMS ARMAGEDDON | 16990.- |
| WWF ATTITUDE | 16990.- |



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

## MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

59999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

# Tartalom



In Cold Blood

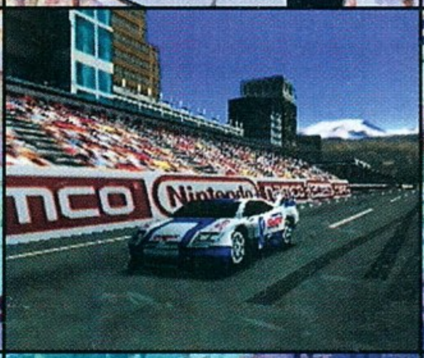




Resident: Code Veronica



Ecco



Ridge Racer 64



Colin McRae Rally 2.0



Perfect Dark



## aktuális 30

Augusztus 20.-án állítólag vége van a nyárnak. Ma augusztus 21.-e van, hétfő, és kint legalább 40 fok. Itt bent az irodában jobb a helyzet, hiszen a hőmérő higanyszála sohasem megy 38 fölé. Még jó, hogy vége a nyárnak...

Szóval, ha a kánikulának nincs is vége, a nyári szünetnek igen – ismét itt az új Konzol. Mivel nyaralni az idén sem sikerült elmennem, volt időm gondolkodni, hogy mit is tegyek bele. Asszem' minden géptípus elég erős mezőnnyel indul, habár a hosszú szünet után el kellett sütni néhány – mára már – nem túl frissnek számító programot is. (Gondolok itt pl. a Colin 2-re, amit szerintem már 52-szer végignyomtatok a nyár alatt.) Hiába, valahogy utol kell érni magunkat...

Gőzerővel nyomjuk az új értékelőt, ami szerintem az utóbbi idők legjobb ötlete – sokkal könnyebb és egyértelműbb segítségével a játékok osztályozása. Szintén tombol a Deramcast láz, az utóbbi hetekben kétszer annyi játékot kaptunk rá, mint PlayStationre. Ha így halad, ki fogja szorítani az N64-et az újságból. Végül elnézést kell kérnem minden "kódéhes" olvasónktól, de ismét kimaradt a Kód-X – Csipi ugyanis a vártnál hosszabbra írta a Code: Veronica DC leírását, így annak vége a kódos oldalunkra került. Aggódni persze nem kell, mert a következő hónapban bepótoljuk...

*Martin*





dványban megjelent szöveges és
trációs anyagok bármilyen módon
újra felhasználása csak a
engedélyével lehetséges.
1417-9296
ás:
t és Játékkártya nyomda RT
LDMANN csoport tagja)
lajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
rv: Molnár Dénes
vács Ildi
dai előkészítés:
arosi Renáta
igítás: Recent Kft.
a a Comgame Kft.,
Budapest,
ly Gy. utca 17.
cím: 1389 Budapest,
32.
szti a Hírker Rt,
és alternatív
ztők
ethető: 576 KByte
game Kft.),
Budapest,
32.
l: 576konzol@576.hu
ite: www.576.hu
p: Colin McRae
Rally 2.0

# Hírek

## APRÓ

☞ A Sony hivatalosan is bejelentette a PlayStation 2 amerikai és európai megjelenésének napját. A dátum október 26.-a lett volna – amit Amerikában tartanak is –, ám Európában eltolták a dátumot november közepére. Pontos adattal nem tudok szolgálni, mivel nagyon ellentmondásosak az ide érkező információk. Az ár is napvilágra került, ami Amerikában 299 dollár, Angliában pedig 299 font lesz, ami átszámítva 125000 forint – csak azt magyarázza meg nekem valaki, hogy miért kerül 100 fonttal (40 ezer forint) többe az európai gép, mint az amerikai és a japán? Annyi eltérés lesz a japán géppel, hogy alapból bele lesz építve a DVD lejátszás képessége, nem kell memóriakártyával vacakolni. A dolog szépséghibája viszont az, hogy így nem jár nálunk a géphez ingyen memóriakártya. Egy kicsit viszont drágának érzem ezt az árat, főleg a magyar pénztárcákhoz viszonyítva, pláne ha azt veszem, hogy a Dreamcast még fele ennyibe sem kerül és ennyivel kevesebbet sem tud, mint a PS2 – na jó, talán a DVD filmek miatt igen.

☞ Ha már a Sony-nál tartottunk, jöjjön egy újabb érdekesség. Szeptemberben a Sony leállítja a PS-ök gyártását. Az ok egyszerű: az "öreg" PS-t a Sony újratervezi! Ez azt jelenti, hogy az a felújított gép kb. harmad akkora lesz, mint a mostani, tehát akár hordozható is lehet. Az új gép neve PSOne lesz. Technikailag teljesen a régi gépre épül. További érdekesség, hogy egy később megjelenő LCD képernyőt is lehet majd kapni, melyet a géphez csatolva teljesen hordozhatóvá válik. Egy dolog nincs még megoldva, a gép energiaellátása, amit autók szivargyújtójáról, illetve a 230V-os hálózatról lehet biztosítani. A PSOne ára előreláthatólag nem lesz több, mint egy mai PS ára. A géphez a kép tanulsága szerint WAP-os mobiltelefon kapcsolható...



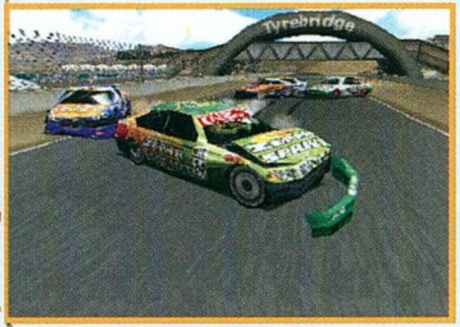
☞ Az egyik legjobban várt PC-s játékot, a Black&White-ot megírják konzolra is. Egészen pontosan Dreamcast és PS2 verzió várható belőle. Egy olyan stratégiai játékról van szó, melyben egy istent alakítunk, aki az embereit (hívőit) irányítja. A játékot az a Peter Molyneux készíti, akinek több más PC és konzol játékot köszönhettünk (Syndicate, Populous, Dungeon Keeper stb.). A Dreamcast verzió a jövő év első felében várható, a PS2-es változat ezt követi majd.

☞ Hamarosan nagy konzolháború lesz kibontakozóban. A Dreamcast ugyanis megkezdte hódító útját és óriási mennyiségű játék érkezik rá, melyeknek a minőség még a legjobb PS2 játékokéval is vetekszik. Persze ennek megvan a magyarázata, hisz a DC már két éve a piacon van, így a programozóknak már volt idejük kitapasztalni a masina programozását, ezért jól ki tudják aknázni a gépben rejlő hatalmas lehetőségeket. A PS2 még csak fél éve jelent meg, így nyilvánvaló, hogy ezt a platformot a programozók még nem tudják teljesen jól kódolni. Képzeljétek csak el, milyen játékok várhatók, ha majd ennek a gépnek a lehetőségeit is kiaknázzák, mint most a Dreamcast-ét. Persze mostanában szárnyra kapott egy-két pletyka, mely szerint a gépben kevés a videó RAM, ezért a magas felbontás használatával gondok vannak. Ehhez nem tudok mit mondani, az idő majd mindent eldönt. Mindenesetre a Nintendo is be akar szállni a partiba, mivel egyre közeleg a Dolphin Japánban történő megjelenése. Ezt a Nintendo 2000 végére tervezi, a gond csak az, hogy a gépről – egy kapcsolási rajzot leszámítva – még nem tudni, hogy miként fog kinézni és még a végleges technikai adatok sem kerültek napvilágra. Csak annyit lehet tudni, hogy a gép 33%-kal nyújt nagyobb teljesítményt, mint a PS2. DVD-s lesz, de filmeket nem fog lejátszani, legalábbis most úgy néz ki. A Nintendo-t ismerve – a N64 másfél évet késett – szinte biztos, hogy nem fogják tudni tartani a megjelenést. És akkor még nem szóltam a Microsoft X-Box-ról, amelyről ugyan még keveset tudni, de mikor megnéztem a technikai adatokat majdnem lestem a székről. Ez már sok, amit ez a gép tud, persze ha igazak az infók. Egyes pletykák szerint a gépet a Microsoft-nak a Sega segít megcsinálni, és ÁLLÍTÓLAG kompatibilis lesz a Dreamcast-tal. Persze 2001 vége még nagyon messze van, tehát majd meglátjuk, mi lesz az érkező gépek sorsa.

## JARRET&LABONTE STOCK CAR RACING PLAYSTATION

Codemasters

Ezt az autós játék korábban WTC World Touring Car néven szerepelt, és az ellentmondásos információknak köszönhetően a pontos végleges címet sajnos nem tudom. A Codemasters, akik igen nagy tapasztalattal rendelkeznek az autós játékok készítésébe (Colin McRae, Toca sorozat) most úgy döntött, hogy nem folytatja tovább az angol túraautó bajnokság alapján készített sorozatát a TOCA-t, hanem egy új fejlesztésbe vágja a fejszéjét. Ebben a versenyben a (mind belsőleg, mind külsőleg) végletekig feltuningolt autók állnak a rendelkezésünkre, melyekből a végleges verzióban 42 darab lesz. Köztük például, Audi TT, Dodge Viper, BMW, Alfa Romeo stb. szerepelnek. Összesen 5 kontinensen és 23 pályán tehetjük próbára a vezetési képességeinket, melyek mindegyike a valós életben is létező: Hockenheim, Bathurst vagy a Gran Turismoból is ismert Laguna Seca. A készítők a programot minden eddiginél élethűbbre kívánják írni és ehhez felkértek több profi versenyzőt (Justin Labonte, Jason Jarret, Lyndon Amick stb.) segítségül, hogy minél valóságosabb legyen az autók irányítása. Továbbá kifejlesztettek egy sérülésmodellezési rendszert, amelynek segítségével minden eddigi anyagnál jobban, szebben és élethűben fognak sérülni, törni a kocsik. A zene is különleges lesz, hiszen olyan előadók fognak gondoskodni róla mint az Offspring, Method of Myhen, Radiator, Lit vagy Moby. A játék előreláthatólag 2000 októberében fog megjelenni. Lapzártakor érkezett az újabb infó, lehet, hogy a cím mégiscsak TOCA3 lesz – most már végképp nem tudom, hogy fogják hívni a játékot.








## CRASH BASH PLAYSTATION

Sony

Egy újabb Crash játék, ám ezúttal nem egy platform, nem is gokart verseny, hanem egy Mario Party-szerű ügyességi játékot készítenek a főszereplésével. Természetesen most is választhatóak lesznek a Crash sorozatból megismert karakterek, melyek mindegyike eltérő képességekkel fog rendelkezni – mindegyiknek meg lesz a maga gyengéje és erőssége. Mindegyik pályán más játékokat játszhatunk, állítólag ezek az okosságok a régi Atari 2600 progikra fognak a legjobban hasonlítani (pld. Pong). Várhatóan lesz négyjátékos multiplayer mód is. 2000 novembere tájékán, ha minden igaz már ki is próbálhatjuk.

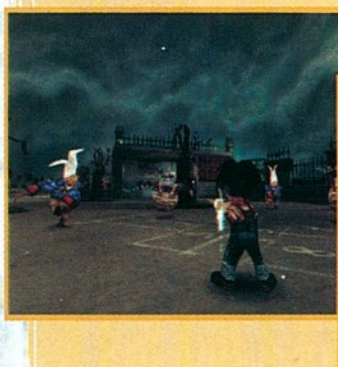




## EVIL TWIN DREAMCAST

UbiSoft

Úgy látszik az UbiSoft egyre termékenyebb cég lesz. A 2000 novemberében megjelenő Evil Twin egy Rayman 2 stílusú platformjáték lesz. A progi egy olyan árva kis fiúról szól, aki a saját rémálmai fogságába került és innen kell kiszabadítani. Ahogy haladunk előre a játékkal átváltozhatunk a szuperhőssé, sőt többféle alakot is felvehetünk. Ezen kívül tudunk repülni, tűzlabdát dobni stb. Ígéretes darab lesz.





## DENNIS THE KANGAROO DREAMCAST

Titus

Érdekes platformjáték lesz ez, melyben egy sárga kenguru, Dennis irányítását vehetjük át. A játék PC verziója már készen van, ezt fogják Dreamcastra is átírni. A készítők igérete szerint megpróbálják kihasználni a gép fantasztikus adottságait. A program érdekessége, hogy a mászkáláson kívül többfajta aljátékot is kipróbálhatunk, mint például a snowboard, Jet Ski stb. Összesen 30 pályát kell felfedeznünk a kenguruval, melyeken mi rakhatjuk le az ellenőrzési pontokat (Checkpoint), így halálozáskor csak tőlünk függ, hogy hol kezdjük újra a játékot. 2000 októberében érkezik.

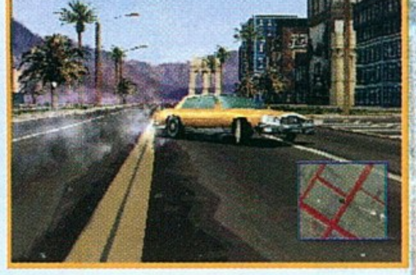


## DRIVER 2 PLAYSTATION

GT Interactive/Reflections

Végre találtam használható képeket az egyik legjobban várt PlayStation játék folytatásából. Az új rész újdonságok egész sorával várja a játékosokat. A folytatás az előző rész feljavított grafikus engine-jét használja, mellyel 20%-kal több poligont generáltak a pályák és a kocsik megalkotásához. A városok még élethűbbek lesznek, és most már nem csak 90 fokos kanyarok várhatók, mint legutóbb...hehehe. Az új helyszínek között szerepel Chicago, Las Vegas, Rio, Havanna, melyeknek egy részét most is egy az egyben bevisznek a játékba. Ha minden igaz 40 küldetést kell megoldanunk, és végre kiszállhatunk az autóból és szerezhetünk akár másik kocsit is. A vezethető járgányok között szerepel busz, teherautó, tűzoltó, mentő, de persze a játék alaphangulatát most is a 60-as, 70-es évekből származó benzinzabálók vezetése fogja megadni, melyekből szintén óriási lesz a kínálat. Így tehát a játék autóválasztéka nagyon megugrott. Ráadásul lesz kétjátékos osztott képernyős mód is. Most úgy tűnik, 2000 vége felé jelenik meg.





## SCANDAL PLAYSTATION2

Sony America/Sugar&Rockets



A Ghost in the Shell és a Chase the Express készítői most egy új manga kalandjátékon dolgoznak. A sok PS2-es fejlesztések közül ezt választottam, mivel nagyon





ígéretesnek tűnik. A Scandal egy DVD-re íródó interaktív kalandjáték lesz, melyhez 3 órányi manga stílusú rajzfilmet készítenek. Nem csoda, ha csak DVD-re fér el a program. Egyelőre keveset tudni, de angol verzió biztos lesz belőle, mivel a Sony America lesz a kiadó. A megjelenés valamikor 2001-ben esedékes.

## HUNDRED SWORDS DREAMCAST

Sega



Japánban már régóta megjelent a játéktermekben a Hundred Swords, melynek érdekessége, hogy egy real-time stratégia. Ez azért nem mindenapi dolog, hisz stratégia játékteremben ritkább, mint a fehér holló. Ennek ellenére Japánban sikeres volt a dolog, melyhez valószínűleg az is hozzájárul, hogy a játéktermi géppel az Interneten játszhattunk több játékos ellen is. No, most elérkezett az idő a Dreamcast verzióhoz. Maga a program valósidejű stratégia, mint a Command&Conquer vagy a StarCraft, ám középkori – kicsit mangás – a környezete, mint a WarCraft II-nek. A feladat tehát kiválasztani az egyjátékos módban két, négyjátékos módban négy fél közül a megfelelőt, és építkezve és haderőt termelve a legjobb stratégiánkat bevetve megsemmisíteni a többi játékost. A játék összesen 30 pályára oszlik, de lehetőség lesz Interneten kipróbálni a tudásunkat. Az egyik legígéretesebb Dreamcast játék lesz, de megjelenési dátummal még nem tudok szolgálni.



## DONALD DUCK QUACK ATTACK NINTENDO 64

UbiSoft

Nocsak, egy Donald kacsás játék! Ez már eleve érdekesen hangzik, és ha még hozzáveszem, hogy az UbiSoft készíti, akkor tényleg felkapja az ember a fejét. Donald természetesen egy platformjáték főszereplője ebben a programban, mely a Rayman 2 grafikai engine-jével készült. A különbség annyi, hogy a készítők szakítottak a teljes 3D-s mozgásszabadsággal és egy Crash Bandicoot típusú pályákat készítettek. Ezeken csak egy irányba lehet menni, de persze térben is mozoghatunk. A programozók szerint ezt a projectüket inkább a kisebbeknek szánják, ezért tűnik inkább a játék egy leegyszerűsített Rayman 2-nek. Ha a nehézséget eltalálják, akkor biztos sikeres lesz – amikor 2000 végén megjelenik.





## TITAN: AE PLAYSTATION

Fox Interactive



Mostanában kezdik vetíteni a hazai mozik az év egyik legjobb (rajz)filmjét, a Titan : AE-t. Érdemes megnézni, mert nagyon jónak ígérkezik. A történet szerint – aki még nem látta és megakarja nézni, ne olvassa el – 3028-ban a Földet megtámadja egy Drej nevű faj, majd némi harc árán teljesen felrobbantják az anyabolygónkat. 15 év múlva a Földről megmenekült emberek otthontalanul bolyonganak az űrben kirekesztettként. A főszereplő Cale és Akima, akik miután kalandos úton találkoznak, fel akarják kutatni Titan-t az elveszett űrhajót, ami az emberiség túlélését jelentheti. A film érdekessége, hogy számítógéppel készült, ám a szereplők teljesen rajzfilmesek, érdekes a keveréke eme két stílusnak. A rajzokat a világhírű Don Bluth készítette (Dragon's Lair, Space Ace). A játékban két nézőpont közül választhatunk. Az első egy Tomb Raider-es külső nézet. A második, amikor egy űrhajót irányítva kell kinyírni az ellenfeleket. A szavatosságot fokozza, hogy választhatunk Cale és Akima között, míg az egyiket külső nézőpontnál érdemes használni, addig a másikukat a repülős részek teljesítésére. A pályák megalkotására természetesen a film helyszínei adtak alapot. Megjelenés a közeljövőben várható, már ha nem akarják a készítők, hogy kihűljön a téma.



## ETERNAL DARKNESS NINTENDO 64

Nintndo/Silicon Knights



Az Eternal Darkness egy Resident Evil típusú akció kalandjáték lesz. A történet szerint a Földön valamikor létezett az ún. Ancients-ek (ősök), akik átadták a helyüket az emberiségnek. Ezek az ősök most visszatértek és a helyüket követelik, így kitör a viszály. A játékot különböző időzónákban játszhatjuk – összesen 13-ban –, melyek más-más kihívásokkal rendelkeznek. Mindegyik időzónához különböző karakterek tartoznak. A grafika várhatóan magas színvonalú lesz, amit az Expansion Pak támogatás biztosíthat. A megjelenés 2000 novemberére van időzítve.



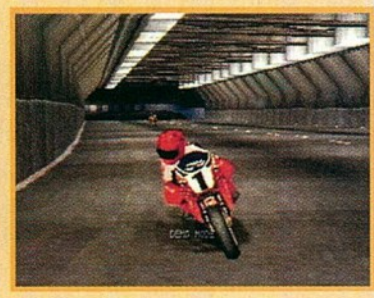


## DUCATI RACING PLAYSTATION/DREAMCAST

Acclaim

Motorversenyből elég kevés van PS-re, Dreamcastra meg aztán végképp. Éppen ezért izgalmasnak ígérkezik a Ducati Racing, melyben a világ leghíresebb motorját, a Ducatit tehetjük próbára. Az 1950-es régi kétkerekűektől egészen napjaink legmodernebb darabjáig nagyon széles lesz a választék. Az anyag tartalmazni fog egy olyan módot, ahol – mint a Gran Turismoban – tuningolni lehet járgányainkat. Természetesen lesz két játékos mód is, és 24 pályán lehet versenyezni. PS-re 2000 novemberében érkezik meg, Dreamcastra is kb. akkor.





## TIME CRISIS: PROJECT TITAN PLAYSTATION

Namco



A Namco úgy döntött, ha már a játéktermekben futó Time Crisis 2-töt nem lehet átírni PS-re – túl erős a játéktermi gép. Inkább egy kiegészítő rész jön majd ki. Ez az előző rész folytatása lesz és nagyon sok mindenben hasonlítani fog hozzá. Természetesen új pályák lesznek benne és az elmaradhatatlan G-Con45-ös támogatás. A történet viszont egy az egyben ugyanaz, mint legutóbb, tehát Richard Miller-t alakítjuk megint, aki újfent Rachel megmentéséért kardoskodik. Amennyiben a készítőknek sikerül megőrizni az előző rész hangulatát, egész biztos egy nagyszerű játék fog belőle születni. 2000 vége felé érkezik.



## MESSIAH DREAMCAST/PLAYSTATION2

Shiny

Tudom, hogy már szerepelt a Hírekben ez a játék, de azóta történt néhány változás. Először is most úgy néz ki, hogy a progi nem fog elkészülni PlayStation-re, mivel a gép technikai korlátai nem engedik ezt meg. Ellenben Dreamcast verzió már biztosan lesz és a PS2 változaton is dolgoznak már. Emlékeztetőül egy olyan játékról van szó, melyben egy angyal bőrébe bújva kell felvenni a harcot a Sátánnal szemben. Menet közben bárkibe belebújhatunk és irányíthatjuk. A Dreamcast változat a PC-s feljavított verziója lesz – igyekeznek a hibákat kijavítani és kihasználni a gép képességeit. Ha minden igaz, akkor 2000 decemberében érkezik.



*Veres Miki*

# ARMORINES

## ÍZELTLÁBÚ PARÁDÉ

Ez azért nem semmi. Milyen pofátlanok tudnak lenni néha a nagyobb kiadóknál, jelen esetben például az Acclaimnél. Csak az üzlet és a pénz szaga vezérli őket, semmi érzést nem adnak bele a produkcióba, amit kiadnak. Emlékszem régebben ez nem egészen így volt, még az Acclaim háza táján sem. Pár évvel ezelőtt olyan csapatok munkái kerültek kiadásra (az akkori géptípusokra), melyek beleadták szívüket lelküket a programba, amin dolgoztak. Nézzük meg a már-már




legendává vált Team17 és a Core Design játékait. Egytől-egyig maradandó darab, mellyel a mai napig szívesen ülnék le játszani és ezt gyakran meg is teszem. Akkoriban az érzések vezérelték a játékpiacot nem az érdek. Gondoljunk csak bele, hogy ezek az apró cégek csak ebből éltek, hogy a kedves kis játékaikat piacra dobták. Pedig akkor talán még nagyobb volt a kalózkodás, mint napjainkban. Mégsem az extraprofit hajtotta őket, hanem szerették amit csináltak. Szerették a géptípust, amire fejlesztettek és ismerték minden porcikáját. Tudták, hogy kell a legkisebb hardwareű gépre is nagyszerű játékot írni. És addig a pillanatig meg is tették ezt, amíg ez lehetséges volt. Viszont sajnos eljött az idő, mikor már valóban képtelenség lett megélni, vagy akár egy újabb produkcióra valót megkeresni, hiszen a piacot teljes egészében átvette a mai napig uralkodó PC és a konzolok. Az utolsó pillanatban tértek át ezekre a gépekre és akkor is pillanatok alatt olyan játékokat alkottak, melyekről más cégek csak álmodnak. Akkor itt még felsorolhatnék jó pár céget, amely hasonlóan cselekedett a nehéz időkben. Akkoriban kezdtek felfutni a mamutcégek és kiadók, akik már csak az üzlettel akartak foglalkozni és felvásárolták ezeket az értékes kis cégecskéket. Viszont annakidején még megválogatták, hogy milyen minőségű céget vásárolnak meg. Gondoljunk csak az akkori Acclaim-re és a Midway-re. A Mortal Kombatjuk az egész világot behálózó és meghódító kasszasiker lett. A mai napig az egyik leghangulatosabb verekedős játéknak tartom, melyet nem lehet utánozni, vagy pótolni, holmi 3D csodákkal. Ha egy játékterembe kerülök véletlenül, a mai napig nincs az az isten, aki megállítana, hogy ne dobáljam bele a maradék százasomat a Mortal gépekbe. De hát úgy tűnik, leáldoztak ezeknek az időknek, hiszen mostanában olyan produkciók látnak napvilágot az Acclaim-től, mint az Armorines. Őszinténszólva én a helyükben nem mertem volna kiadni egy ilyen hanyag minőségű játékot. Valószínűleg az már itt is érvényesül, amit egyre gyakrabban emlegetek mostanában, hogy már nem tudnak újat, esetleg jobbat kitalálni a fejlesztők és ez már a küszködés eredménye. Nem is emlékszem mikor adtunk utoljára egy Acclaim játékra 60%-nál kevesebbet. Talán nem is volt ilyen. De ha már így elkalandoztam, akkor lássuk, miért láttam olyan szörnyűnek ezt a programot.

### MÁR MEGINT EGY VILÁGHÁBORÚ

Mi más lehetne a történet, mint egy világháború. Természetesen itt is ezzel a porrá rágott csonttal jönnek a készítők. Az emberiség a végét járja, óriási pusztulás uralkodik bolygónkon, mikor bevetik az eddig titkolt szuperfegyvert, amit csak Armorines néven emlegetnek. Ezek a kiképzett kommandós egységek azért olyan profik, mert egész életükben edzettek és készültek a lehetséges bevetésre, amikor eljön az ő idejük. Elképzelhetitek, mennyire várhatják már, hogy seggbe rúgjanak egy pár idegent. Igen, idegenek is vannak, hiszen micsoda véletlen, hogy a zűrzavar és a háborúk mögött egy idegen faj áll. Először csak tojásokat találnak a kutatók, majd később, pókszerű szörnyek tömkelege lepi el a bolygót. Na, ekkor kerülünk mi a reflektorfénybe, mert az armorinok egyikeként elutazunk a helyszínre, jelen esetben ez Szibéria, és megteremtjük a világbékét. Valójában teljesen egyedül kell elbánnunk több ezer idegennel, hatástalanítani atombombákat, felrobbantani bázisokat meg hasonlók. Egyszóval rettentően átgondolatlan és buta a történet. De magában ez még nem lenne baj, hiszen tucatnyi játékot láttunk már, melyek egy primitív kis körítéssel világsikereket értek el. Az volt a kulcs, hogy különösen jó megvalósításban tárták a játékos elé az idétlen, fantáziátlan történetüket. Ez az, ami nem mondható el az Armorines-ről, mert olyannyira gyenge a kivitelezés, hogy néhol már-már fájdalmas.

Az irányítás egy az egyben elfuserált, használhatatlan. A figura mozgása darabos, túl lassan indul és túl gyorsan fut. Emellett még akadozik is a kép, szaggatnak a fordulások, főleg a nyitottabb terepeken. Ilyen hibát még Dreamcast-



en is láttam, amikor a Sega Rally – ami talán elsőként érkezett a géppel – akadozott a legújabb csodamasinán. Nem hittem a szememnek, hogy akarják eladni a gépet egy ilyen programmal. Mivel a konzolosok nem tudják bővíteni a gépüket a minimum az lenne, hogy a kiadott játékok jól fussanak. Azért beszélünk konzolokról, mert a PC-seknek a szokása, hogy havonta kell új videokártyát venniük. De ha jobban belegondolunk, maga a Dreamcast is csak egy PC legbelül, szóval talán nincs is miért meglepődni. Az irányításra visszatérve, a nyilakkal kell mozgatni a célkeresztet, ami inverzre van állítva és számomra eléggé megszokhatatlan volt. Nem tudtam rendesen becélozni a szörnyeket, főleg azért, mert ezen hátrányok mellett a karakterünk még csúszik is a talajon. Ha ez a hó miatt lenne Szibériában, akkor még hagyján, de ugyan ez történik a zárt épületekben, alagutakban, tornyokban és még sorolhatnám hol mindenhol. Az ellenfelek meghalnak egy lövéstől, viszont olyan sok van belőlük és olyan gyorsan mozognak, hogy eltalálásuk a későbbi helyeken komoly művészetet igényel. Erre rájön a pályák igénytelen kidolgozása, melyek semmi másból nem állnak, mint falakból, lépcsőkből és kapcsolókból. Egyedül a falak, meg a talaj textúrájával találkozhatunk, mert sok minden más objektum nem nagyon fordul elő, talán említésre méltó még a páncélkocsi, amibe be is lehet szállni. Ráadásul ezek az objektumok olyan pocsékul vannak kidolgozva, hogy nincs rá szavam. Ha a képeken esetleg mégis szépnek tűnne, az csak a nyomdának köszönhető, no meg Martinnak, hogy rányomott jó pár blur effektust a pixelhegyekre. Valójában, még mozgás közben is siralmas a látvány. Nem beszéltem akkor még az "apróbb" grafikai hibákról. A létező legidegesítőbb dolog tud lenni, hogy egy teremnek néha átlátszanak a falai, belógnak a kinti tárgyak, néha még a szörnyek is átlátszanak. A célzórendszerünk meglehetősen kifinomult mechanikával rendelkezik, mert akár egy betonfalon át is képes bemérni az ellenfeleket. Ezek a textúra átlógások akkor lesznek valóban idegesítők, mikor egy kapcsolót keresünk a falon és ez néha átkerül a fal belsejébe. Ha még ez sem lenne elég, tudok még felmutatni egy "pár" igénytelenségre utaló tulajdonságot. Többek között, hogy néz az ki, hogy kiadnak egy olyan programot, mely a CD lemez kapacitásának még a felét sem használja ki. Sőt, meg merem kockáztatni, hogy a negyedét is éppen hogy. Animáció egy szál se, zenék kimerülnek egy pár szintetizátorhangban, a hanghatások pedig a lövéshangokban és az idegenek recsegésében. Hozzá kell tennem, hogy a menüben viszont elég korrektül elmesélik a történetet, rajzolt képek kíséretében. Bár a fickó hangja, aki beszél nekem nem tetszett, valószínűleg ezzel töltötték a legtöbb időt, hogy ezt rögzítsék és a CD-n is ez foglalja a legtöbb helyet. A program két karakter között ad választási lehetőséget, egy férfi és egy nő személyében. Különösebb eltérést nem fedeztem fel közöttük, de ez valószínűleg annak tudható be, hogy a pasas kipróbálása után annyira elkeseredtem, hogy már nem volt erőm oda figyelni a különbségekre. Egyetlen dolog, ami megtetszett a programban, az a menüben található Gallery almenü. Itt megtekinthetjük azokat a képeket, amiket a grafikusok rajzoltak a játék kedvéért. Láthatjuk az alienek terveit, a járműveket és sok mindent. Látszik, hogy nem szegény grafikusokon múlt, hogy ilyen pocsékra sikeredett a játék. De nem ócsárolom tovább a programot, hiszen ezek után ha rám hallgattok, biztosan nem szerzitek be, hacsak azért nem, hogy egy jót röhögjetek. Végül is mindenhol lehet találni negatívumokat és minden játékot le lehet húzni a sárgaföldig, ha az nem tetszik valakinek. De higgyétek el, nem ok nélkül teszem. Az a fő oka, hogy ennyire lepontoztam az egészet, hogy ez a produkció az Acclaim kezeiből került kiadásra. Emlékeztek még a régi 576KByte-ban futó Hónap bukása rovatunkra? Legszívesebben oda tuszkolnám be az ilyen alkotásokat, de hiszen ez nem is egy rossz ötlet. Ha még sok ilyen minőségű játék érkezik hozzánk, a végén még sikerül rávennem Martint, hogy indítsuk újra a Bukás rovatot...

*Endrédy Tibor*













## ARMORINES

**ACCLAIM**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | ELMEGY |
| JÁTZSHATÓSÁG: | SIRALMAS |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | SIRALMAS |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HMM. MOST KOMOLYAN, MIT ÍRJAK IDE?

× CSÚNY, NEHÉZ, IRÁNYÍTHATATLAN, UNALMAS, KIHAGYTAM VALAMIT?

**42%**

Emlékszik még valaki a PP Hammerra? Vélhetően nem sokan felelnek igennel, hiszen egy ősrégi Amigás, illetve C64-es játékról van szó. Egy légkalapácsos kis manust kellett irányítani, s bányák mélyén kutakodhattunk mindenféle kincsek után. A megfelelő helyeken kellett leásni és járatokat fúrni, méghozzá lehetőleg úgy, hogy nehogy élve eltemessük magunkat.

Nos Mr. Driller igen nagy hasonlóságot mutat PP-vel, ezért is ez a visszaemlékezés. Ugyanúgy egy kis légkalapácsos kis fazonnal vagyunk, épp csak a bányák hiányoznak. Utóbbi mondjuk érthető: Mr. Driller nem holmi kincsek után kutat, hanem az emberiséget akarja megmenteni.



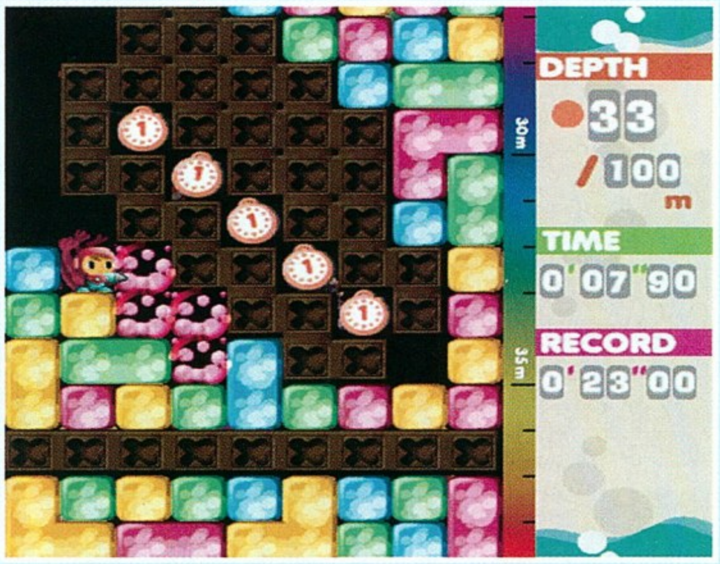

Mindenki pánikba esik, amikor egy nap színes kockák lepik el az egész világot: úgy tűnik a föld alól törnek elő a képződmények. Azonnal hivatják tehát a hivatásos falfúrót: Mr. Drillert...

A játék úgy fest, mintha PP véletlenül a Tetrisbe került volna – de sok más logikai játékkal is rokon vonásokat fedezhetünk fel. A játéktér telítve van színes blokkokkal, s nekünk egyre lejjebb kell fúrnunk magunkat. A lényeg az, hogy átjussunk a kocka-halom különböző rétegein, melyeket úgynevezett mega-blokkok választanak el. Ha átfúrjuk magunkat egy ilyen mega-blokkon, azzal végzünk az adott réteggel – és nekikezdhetünk az újabb rétegnek.

Mr. Drillert kétfajta veszély fenyegeti: az agyonnyomódás és a fulladás. Bár hősünk nagyon csinos sisakkal rendelkezik, az nem védi meg attól, ha netán a fejére pottyan egy súlyos tömb. A sisak ráadásul folyamatos levegőellátásra szorul, ezért elemi fontosságú a levegő-kapszulák gyűjtése. Csupán három élettel indulunk (bár felnövelhetjük ötre az opcióknál), úgyhogy ha figyelmetlenül áskálódunk, pillanatokon belül vége a játéknak.

Mr. Driller munkájában tulajdonképpen semmi veszély nem lenne, ha mindig egyenesen tudna lefelé fúrni. De természetesen ennyire nem egyszerű a dolog. Először is ott vannak az X-szel jelölt blokkok. Ha ilyenen próbáljuk átfúrni magunkat, vészesen elkezd fogyni a levegőnk – nem szólva arról, hogy időt is vesztünk vele, merthogy keményebbek, mint a sima kockák. Időnként kénytelenek vagyunk tehát oldalsó fúrásokkal is operálni, s így szembesülni az omlásveszéllyel. Ami nem csekély mértékű! Még szerencse, hogy Mr. Driller csakhamar rájött egy bizonyos trükkre: az azonos színű blokkok összeragadnak. Ám vigyázat: ha négy azonos színű blokk tapad össze, akkor eltűnnek azok. Igen összetett láncreakciókat indíthatunk így be, ami persze a kiszámíthatatlanságával különösen nagy veszélyt jelent.

A furakodásnak mi határozhatjuk meg a végcélját. Ha az Arcade módot indítjuk, egy bizonyos mélységbe kell lefúrnunk. Választhatunk 2500 és 5000 láb között, s a munkánk jutalmaként pontokat kapunk. Minél mélyebbre jutunk, természetesen annál kényelmetlenebbül helyezkednek el a kockák, és ritkábban kapunk levegőt.




A másik üzemmódnál, a Time Attacknél egyre nehezebb pályákat teljesíthetünk, melyekkel időre kell végeznünk. Először négy 500 láb mély gödröt kell kiásnunk, de az összesen tíz pálya között van 1000, illetve 1500 láb mély is. A Time Attacknél megváltoznak a szabályok: mindössze egyetlen életünk van, s a levegő helyét az idő veszi át. Kapszulák helyett zsebórákat találunk a blokkok között, melyekkel folyamatosan visszatolhatjuk az időnket mérő óra mutatóját. Élnünk is kell ezzel a lehetőséggel, különben elérhetetlenek maradnak a 15-20 másodperces pályarekordok.

A harmadik, s egyben utolsó üzemmód a Survival. A pályának se vége se hossza, azaz megnézhetjük, milyen mélyre tudunk leásni egyetlen élettel. Hogy ennek ellenére az elején mégis különböző mélységek közül választhatunk, az annak köszönhető, hogy különböző rétegekből indulhatunk. 5000 vagy 10.000 láb mélyen értelemszerűen jobban besűrűsödnek az események – csakúgy mint az Arcade módnál.

Nos ezzel tulajdonképpen ki is veséztük a Mr. Drillert. Mint látható, egy egyszerű, ámde igen élvezetes logikai játékhoz van szerencsénk. Az aranyos figurák, a hanghatások és egyáltalán a játék hangulata tipikusan japán stílusú – aki látott már Bomberman játékot, vagy játszott már például a Baku Bakuval, az tudja mit értek ez alatt. Vizuálisan tehát természetesen semmi extra nincs a játékban: csupán a háttérben lévő (amúgy magas felbontású) rajzolat váltakozik, mutatva, hogy haladunk előre. De hát itt nem is ez a lényeg. Csupán a hangulat a fontos: az pedig nem a mélyben, hanem a topon van. Csupán egy dolgot hiányoltam, de azt nagyon: a kétjátékos módot.

*V.Z.*







**MR. DRILLER**

**NAMCO**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | ELMEGY |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYSZERŰ JÁTÉK, MÉGIS TÖBBFAJTA KIHÍVÁST KÍNÁL
× NINCS KÉTJÁTÉKOS MÓD

**80%**

# Twisted Metal 4

## A "BRAZIL" SOROZAT FOLYTATÓDIK!




Némi fejtörést okozott nekem a Twisted Metal 4, mivel nem nagyon tudtam, hogy a sorozat többi tagjával kéne-e összehasonlítanom, vagy esetleg teljesen függetlenül az eddigi versenyjátékoktól? Aztán amikor megláttam az intrót, bevallom őszintén, annyira lenyűgözött, hogy szinte elfeledtette velem annak a tényét, hogy a játék egy széria tagja. Miután eldöntöttem, hogy egészben írok róla, nem hasonlítgatok semmit, elkezdtem játszani vele, ahol viszont a grafikai része sokkal inkább idézte az 1997-es évet, mint a mai színvonalat, így kétségbeesve álltam ott, ahol abbahagytam. Ja igen, és a változatosság kedvéért már megint Rob Zombie szól az első pálya alatt, ami a Mátrix és a Gran Turismo után, már kicsit idegesítő. Én elhiszem, hogy jó szám, meg minden, de nem kell agyon soundtrackelni mindenhova! Ráadásul a fent említett úriember valahogy beleíratta magát a játékba is. Igen, választható egy Rob Zombie is a versenyzők között. Arról már hallottam, hogy a Fifa 2000-ben Robbie Williams mozgása az egyik gólöröm, de lassan már meg sem lepődnék, ha az egyik autóversenyes játékban James Hetfiieldnek hívnák a választható pilóták egyikét. Popsztárok a PS-ön...hja!




Na, most hogy sikerült ilyen keszekuszán bevezetnem a dolgot, haladjunk lépésről, lépésre. A már fent említett intró baromi jó, szerintem. Mostanában sok írásban hangot adok annak, hogy bizonyos játéktípusoknak kialakult egy sablon-intró stílus, amit nagyon kevesen mernek megújítani. Nem emlékszem, hogy mikor volt a Twisted Metal széria előző része tesztelve nálunk, én utoljára a Rouge Trip-et értékeltem eme oldalakon jó másfél, esetleg két éve, ami (bár más néven), abszolút ehhez a családhoz tartozott. Na, már akkor is feltűnt, hogy az intró baromi jó. Ez meg egyszerűen zseniális.

Az egész a század elején kezdődött, amikor legendák járták be a világot egy utazó cirkuszról, amelyben autók versengenek egymással, ám nem valami pénznyeremény reményében, hanem mindössze egy kívánságért. Aki nyert a versenyben, az bármit kérhetett a démoni cirkusz vezetőjétől, Calypsotól. Ám ha valaki veszített, a lelkét kellett oda adnia Calypsonak, aki könyörtelenül magába szívta. Egy nap elérkezett a verseny egy kisfaluba, ahol egy kisrácnak annyira megtetszett, hogy elszegődött a vándorcirkusszal. Bohócként éldegélt, ám titokban ő is a versenyről álmodott. Teltek múltak az évek és a kisfiú már Sweet Tooth volt, a legádázabb ellenfél a Twisted Metal bajnokságban. Ám idővel már kevés volt a győzelem. Többet kívánt, ő akarta Calypso helyét is elfoglalni, ő kívánta a lelkeket, jobban, mint eddig bármit. Az évek során tervet szőtt és a félelmetes bohóc, Calypso megölése után, elfoglalta a trónt az új királyként.

Na, valahol itt kapcsolódunk be a történetbe, ami innentől kezdve nem is jelent mást, csak végtelen versenyeket, minél több kiirtott autóval a hátunk mögött, annak a reményében, hogy Sweet Tooth-t egy nap elkaphatjuk. Ehhez természetesen rengeteg egyéb versenyzőn kell átrágnunk magunkat, melyeket egyébként két részre oszthatunk: a jók és a rosszak. Persze a mi szempontunkból teljesen mindegy, hogy ki ellen megyünk, ha jó, ha rossz úgyis ki kell nyírni. Jópofa, hogy a játékosok nevezési okát és végcéljait meghallgathatjuk a játékban és itt, ha Rob Zombie-t választjuk egyszerűen a gép ennyit mond: "He writes the songs!". Ez magyarul kb. annyit tesz: "ő írja a zenét". Jó indok. A kocsikat a megszokott rendszerben irányíthatjuk, és a szokásos módon tüzelhetünk az L és az R gombokkal. A játék közben a kocsik grafikájával egyáltalán nem voltam megelégedve! Gyengécske, mint már fent írtam, nem 2000-be való. Jó viszont, hogy akár saját autót is készíthetünk magunknak, és így saját karakterrel vághatunk neki a versenyeknek. Még a jelmondatunkat is kiválaszthatjuk, így a kukacoskodóknak nem kell problémázniuk, ha nem találnak a kis érzékeny lelküknek megfelelő játékost.







A pályák baromi jók, szépek és ötletesek. Persze lehet, hogy csak én vagyok egy kicsit elfogult, de Stephen King "IT"-je óta, melyben Pennywise ölte a kedves gyerekeket, én egyszerűen imádom a gonosz pszichopata bohócokat, és a játék központi figurája egy ilyen arc. A menüpontok kialakítása is ezt a sejtelmes, sötét cirkuszos vonalat követi, ami szintén nekem nagyon bejön és rettentően megdobja a hangulatot. Minden átvezető kép, minden menüsor szinte tökéletesen beleilleszkedik a játékba, bár a zene néhol kicsit unalmas. Lehet, hogy a zeneszerző túl sokat játszott az alkotás folyamata alatt...

A Twisted Metal 4 abszolút méltó utód a sorozatban, és azt tudom csak ígérni, hogy mindenki, aki a zúzós, autós játékokat szereti élvezni fogja, hiszen hetekig el lehet játszani vele, már csak azért is mert mondjuk a Rouge Trip-hez képes legalább háromszor olyan nehéz lenyomni az autókat. Egyébként érdekes végre egy játékban némi formabontásként látni, hogy a töltögetésnél, a csík nem előre halad, hanem visszafelé. Látszik, hogy agyament csapat csinálta a játékot, ám vérprofi. Nincs sehol logikai bukfenc a küzdelmek alatt, sem a pályák kialakításában, és mint már említettem az intró felér egy kis remekművel. Ki gondolná, hogy némafilm elemekkel még manapság el lehet adni egy bevezetőfilmet. Pedig itt ennek lehetünk szemtanúi. Ha rám hallgattok, akinek a gépe egy hi-fi tornyon megy keresztül, mindenképp adjon a hangerőnek miközben nézi a játékot, mert hátborzongató.

*Adam*




**TWISTED METAL 4**

SCEE

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KÖZEPES |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1-4 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÉRFÜRDŐ A CIRKUSZBAN. KIRÁLY
× AZ AUTÓK KICSIT RONDÁK

**84%**

Emlékszem, mikor jó pár évvel ezelőtt megkaptam az első Transformers-emet (a nevére már nem emlékszem), egy kamiont lehetett átváltoztatni robottá. **(A neve Optimus Prime Mikikém, a legnagyobb király. Martin)**. Később egy dinóm is volt. Kedveltem ezeket a játékokat aztán szép lassan kinőttem belőle. Később aztán láttam a rajzfilmet is,

# BEAST WARS
## MALENKIJ ROBOT
# TRANSFORMERS

de igazán nem voltam a téma szakértője. Bevallom, még azt sem tudtam pontosan, hogy ki van a jó és ki van a rossz oldalon. **(Jó oldal = Autobots, rossz oldal = Decepticons. Martin).** Most elérkezett az idő, hogy ebből a témából is játékot készítsenek, méghozzá nem is olyan rosszat. A nemrégiben megjelent Transformers: Beast Wars egy verekedős játék. Igazán nem rendelkezik igazán kiemelkedő tulajdonsággal, ugyanis verekedős játékokból egy évtizedre elegendő jelent meg PlayStation-re. Igaz, ha Trtansformers rajongó voltál, esetleg vagy, akkor érdemes beszerezni.



Mindenekelőtt, amikor betöltődött a program, lépjünk a főmenübe és vegyük le a nehézséget HARD-ról, EASY-re – esetleg NORMAL-ra, mert az Easy túl könnyű, a Hard viszont olyan nehéz, hogy majdnem rohamot kaptam játék közben. Itt az Options-ben található az Extra, ahol ha végigvisszük a játékot különféle nyalánságok, úgymint képek, videók válnak megnézhetővé. A képeknél külön kiemelném, ahol a Transformers játékokat lehet nézegetni.

Ha a többi ilyenkor szokásos beállítással megvagyunk (idő, menetek száma stb.), kezdhetjük is a bunyót. Az ilyenkor szokásos játékmódokat lehet választani. Kezdjük talán egy kis tréninggel, hogy begyakoroljuk az irányítást. Nem egy nagy kunszt maga az irányítás, könnyen meg lehet szokni. Rettentő fontos a Négyzet, amivel átváltozhatunk Transformers-ekkel. Robotból állattá és viszont lehet végrehajtani a transzformációt. Az X az ugrásra szolgál, mégegyszer lenyomva gyorsabban leérkezhetünk. A Körrel lőni lehet, minél tovább tartjuk lenyomva annál nagyobbat. Az R1 a durvább támadásokat takarja. Persze mindegyik csapás másképp fog kinézni és más hatása is lesz, ha átváltozunk. Jó dolog, hogy transzformációnál a játék nem áll le és nem is lassul le, ugyanolyan gyorsan történik, mint a Blood Roar-ban.

A Story mód a szokásos történetes küldetés. Nagyon pozitív dolog, hogy választhatunk a jó és a gonosz fél között. Így a Story elindítása után kétféle különböző történetet játszhatunk végig. Kevés játékban lehet lenni a negatív gonosz hősökkel is, így igazán unikum, hogy választható ez a lehetőség. Egyébként a jó oldal a Maximal, a gonosz a Predacom. A két féllel ugyanazt a történetet játszhatjuk végig, csak a szereplők változása miatt más-más filmek jönnek be. Mindkét oldalon négy-négy robot választható – sőt később több is. A többi mód között szerepel a TV Mode. Ez egy bemutató mód, amikor a gép játszik helyettünk. Ám győzelem és vereség esetén is a történet szerinti filmeket mutatja a játék – tulajdonképpen a rajzfilm játék grafikával.



A Vs Battle a kétjátékos lehetőség, míg a Survival-lal egy életcsíkkal minél több ellenfelet kell legyűrni. Hát ennyi lehetőség szerepel a játékban – láttam már többet is.

A játéktér teljesen 3D-s, mint a Destregában és küzdelem menete is ahhoz hasonló. Szaladunk, lövöldözünk, és néha megütjük az ellenfelet. A pályákon amúgy külön érdemes figyelni, mivel néha komoly veszélyek és csapdák (aknák, láva stb.) nehezítik életünket. Igaz nem egy rossz mulatság ezekkel a transformerszekkel küzdeni, de elég hamar meglehet unni a játékot.

Grafikailag nem egy rossz az anyag, de láttam már sokkal jobbat is. A robotok szépen kidolgozottak, és a pályák és remekbe szabottak, erről az oldalról nincs baj a programmal. Nagyobb gond, hogy ilyen verekedős cuccokból tizenkettő egy tucat, és a játékban semmi olyasmi sincsen, ami egy nem Transformers rajongót lekötne. Nem igazán nyerte el a tetszésemet az, hogy a játékhoz semmi féle taktika nem kell, nyomkodjuk orrba-szájba a gombokat, aztán egyszerre csak győzünk. Hétköznapi, átlagos darab, persze mivel a játszhatóság jól el van találva, azt hiszem a fiatalabb Transformers fanok azért megnézhetik, mert nem egy szörnyű játék. Csak ma egy verekedős játéktól már többet vár az ember, mint egyszerű erőltetett, taktikátlan gombnyomkodást.





*Veres Miki*

**TRANSFORMERS: BEAST WAR**

TAKARA

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KÖZEPES |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | JÓ |

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TRANSFORMERS RAJONGÓKNAK AJÁNLOTT
× MÁS NAGYON HAMAR RÁ FOG UNNI

**72%**

Nem mondhatnám, hogy túlzottan el lennének látva a Playstation-ös játékkínálat gördeszkás játékokkal. Másfelől viszont vehetjük úgy is, hogy egy ilyen rétegkategóriából túl sok képviselő is van jelen a piacon. A legnagyobb gond ezekkel az extrém sportjátékoknál, hogy nagyon nehéz (főleg a PS hardverével) áthozni azt a látványvilágot, hangulatot, érzést, ami az életben jellemzi ezeket a sportokat. Mindenesetre a Tony Hawk Skateboarding-nek sikerült először ez a nem kis teljesítmény, ráadásul még élvezetes is volt. Később jött egy-két gyengébb eresztés, úgyhogy a "király" trónja nem volt igazán veszélyben. Aztán elcsendesedtek a dolgok.

És most mikor már mindenki nyálcsorgatva várja a Tony Howk Skateboardig 2. részét, akkor a Sony fogta magát, és szép csöndben kiadta a saját kis gördeszkás játékát a Grind Session-t, ami majdnem olyan jó, mint a Tony Hawk, ha nem jobb nála. Le sem tagadhatná, hogy a TH vetélytársa szeretne lenni, annyira hasonlít rá.

# grind session



## EZT OTTHON NE PRÓBÁLD KI!

Az introban felvonulnak a játék szereplői, mindenki, aki kimaradt a TH-ből itt végre megmutathatja, mire is képes. Szóval ebben a játékban is valódi deszkások szerepelnek.

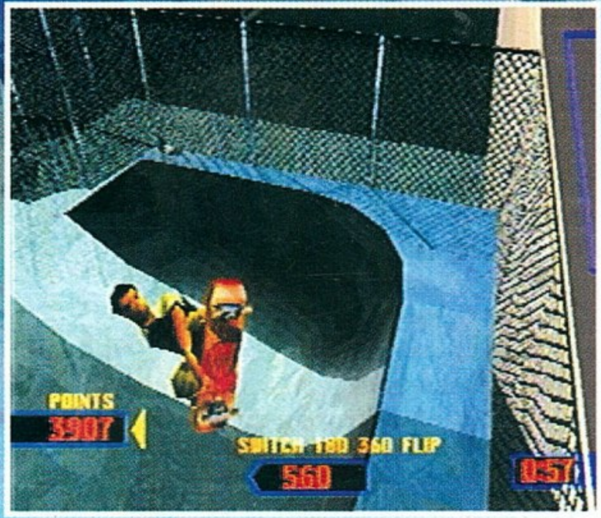
Egyedül négyféleképpen kezdhetjük el a játékot. Elsőre én mindenkinek a gyakorlást (TRAINING) ajánlom. Egy nagyon baba kis elhagyatott hangárban gyakorolhatjuk be a mozgásokat. Egy nagyon hasznos újítás, hogy az L2-öt nyomva tartva emberünk leszáll a deszkáról, és az iránygombokkal körben nézelődhetünk a pályán (ezért külön jó pontot adtam). Ilyenkor a gép áttetsző szimbólumok formájában megmutatja, hogy hol érdemes trükközni, merre vannak fotósok, vagy éppen azt, hogy ami a feladat Az irányítás nagyon hasonlít a TH-ban megszokotthoz, tehát olyan egetverően rossz nem lehet. Sőt azt kell, hogy mondjam nagyon is kényelmes, és könnyen rááll az ember keze a dolgokra. Az X az ugrás, és a gyorsítás, gombja, a Négyzet és Kör gombok + irányokkal lehet trükközni a levegőben, a Háromszöggel pedig csúsztatni lehet a deszkát. Aztán a későbbiekben előjönnek a bonyolultabb trükkök is, ahol már kombinálni kell egymással az alapoknál begyakorolt mozdulatokat. Mindenesetre az biztos, hogy rengeteg trükk van a játékban (legalább ötven különböző), a legnehezebbeket pedig majd akkor tanulja meg a figuránk, ha egyre jobban teljesítünk az egyjátékos karrier módban. Egyébként a mozdulatok elsajátításában nagy segítségünkre van, a PAUSE menüben a trükk lista (TRICK LIST). Ezen belül hét csoportba vannak gyűjtve a mozgások (levegőben, ugrás közben, csúsztatás alatt, stb.), és klasszul fel van tüntetve mindegyik mellett a gombkombináció is. Ez például már nagyon hiányzott a többi hasonló játékból. Ezen kívül is van még két nagy segítség, az egyik hogy miközben csúsztatjuk a deszkát, megjelenik egy úgynevezett egyensúlymérő, ami alapján nagyon egyszerű korrigálni a billenéseket. A másik pedig a képernyő jobb oldalán található lendület kijelző szerkentyű, így mindig tudni fogjuk hogy egy több időt igénylő trükkhöz van-e elég lendületünk, hogy a levegőben maradjunk. Szóval az irányítással minden rendben, nagyon felhasználó barát, és egyszerű. Talán jobb nem is lehetne.

Jól van, kigyakoroltuk magunkat, mehetünk is a versenyekre (TOURNAMENT). Itt választhatsz hat valódi profi deszkás (Willy Santos, Ed Templeton stb.), vagy négy kitalált fickó közül. Mindegyikük tulajdonságai átláthatóan fel vannak tüntetve, de ha egy kicsit részletesebben is érdekelnek a technikai adatok, nyomj X-et, majd húzd balra és nyomj megint X-et. Ezután különböző deszkák közül válogathatsz. Összesen 8 pálya van a játékban, ha jól vettem ki ezekből egynéhány a valóságban is létezik. Ja, meg vannak a jutalompályák. Azt már a gyakorlószinten is elkönyvelhettük, hogy a grafikával semmi gond nem lesz. Minden jól kivehető, az emberünk is megfelelő méretű és jól mozog a szeren. A szintek bazi nagyok, tele vannak direkt félcsövekkel, korlátokkal és más olyan tereptárgyakkal, amiken játszhatod az eszedet. Tényleg komolyan mondom, hogy itt aztán kiélheted magadat. A feladatok nagyjából hasonlóak, mint a TH-ban. Adott idő alatt (általában 2 perc), kell minél több feladatot teljesíteni. Alap, hogy bizonyos pontszámot össze kell trükközni, hogy a későbbi pályák kinyíljanak, de ezen kívül vannak még egyéb teendőink is. Mondjuk feldönteni a kukákat, magnókat, elzavarni a madarakat. De a vandálkodásért egyébként is extra pontok járnak. A pályaválasztó képernyőn világosan nyomon követhető, hogy melyik helyszínen vannak még teendőink. A technikákat is pontozzák és lesznek pálya specifikus feladatok is. Egyfajta tiszteletet kell kivívnod a továbbjutásért.

Ha már unod az idő elleni versengést, és egy kicsit lazítani akarsz, akkor válaszd az OPEN SKATE módot. A már behozott pályákon deszkázhatsz kedvedre, mindenféle kötöttségek nélkül. Az ENDURANCE is egy érdekes játékmód a szinteken egy-egy feladatsort kell teljesítened. Erre limitált idő áll rendelkezésedre, de a gép szerencsére mindig kiírja a végrehajtandó trükk gombkombinációját. Van többféle többjátékos mód is, csapatban vagy egymás ellen, ezeket annyira azért nem tudtam kipróbálni egyedül, de olyan rosszak azért ne lehetnek.

Az OPTIONS-ban tényleg csak az alap dolgokat változtathatjuk meg, erre most külön nem is térnék ki. Kitérnék viszont a főmenüben található BONUS SCREEN-re. Ezen belül lehet újra és újra megnézni, azt a rengeteg videót, amit jutalomból kapsz az egyes feladatok végrehajtásáért. Igazából nem találtam hibát a játékban, néha mondjuk áttükröződnek a textúrák, de hát melyik játékban nem? A zene is elfogadható, kifejezetten deszkásoknak íródott. Szóval én azt mondom, egyenrangú vetélytársa a Tony Hawk-nak, és mindenképp beszerzendő egy kis bemelegítés céljából a TH2 előtt. Ki tudja, lehet, hogy egyszer annyira belejössz, hogy a WCC parkolójának a tetején látlak viszont?

*CSIPI M LEE*













## GRIND SESSION

**SCEE**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ EGÉSZ NAGYON PROFI, A KEZDŐK KÖNNYEBBEN BOLDOGULNAK VELE MINT A HT-VAL

× TÚLSÁGOSAN HASONLÍT VALAMRE

**91%**

Hát, kérem szépen! Én még ilyen intrót nem láttam!!! Még mindig csak ülök és fogom a hasam a nevetéstől...hmm...izé...talán másképp kéne kezdeni a cikket? Lehet, de tény, hogy ebben a f...tyi aszaló melegben, ami az utóbbi pár napban itthon pusztította amúgy is végső tartalékain élő szürkeállományomat, kifejezett hidegzuhanyként ért a Rampage Through Time. A játék szinte használhatatlan, de annyira old school, hogy az már magával ragadóan romantikus. Amikor tíz évesen elindultam az Olimpia moziba két utcára tőlem, hogy megnézzem mondjuk a "Drágám, a kölykök összementek" első részét (ami akkoriban ám nagyszám vót'), a jegyszedő nénirobot mellett volt egy darab játékgép. No, ott álltak sorba mindig az emberkék és használhatatlanul lebutított játékokon nyomták a dolgokat órákon át. Kifejezetten ünnepnek számított, amikor kivételesen nem volt ott senki és jómagam is odabotorkálhattam játszani. Abban a gépben volt egy játék, valami "monster izé" volt a neve, amiben fura két lábon járó vaddisznókkal kellett felmászni házakra és azokat úgy szétverni, ahogy azt King Kong tette 1933-ban.. Hogy miért került 2000-ben hónapokkal a Playstation 2 megjelenése előtt egy hasonló színvonalú játék a piacra, nem tudom, de mindenképp érdekes. Az már egy másik kérdés, hogy a fent említett intró viszont valami olyan szinten mozgatta meg a rekeszizmaimat, hogy percekig alig kaptam levegőt.

A történet röviden: A WBC televízióban a szokásos esti hírek következik, melyet Horn Gyula genetikailag megviselt hasonmása prezentálna, miután kiürítette orrlyukait. Ő jelenti be a hírt, hogy sikerült felfedezni végre Dr. Noal-nek egy időgépet a Scumlabs laboratórium komplexumában. Ezt egy remek videokamera képével meg is nézhetjük, miközben a prof rendkívül érdekfeszítő előadást tart az időgép pozitív tulajdonságairól. Miután sikerül mindenkinek elaludni a stúdióban és a TV képernyők előtt, visszakapcsolunk, ahol már épp folytatódna a műsor, amikor kiderül, hogy sajnos valami elromlott a laboratóriumban, így kiszabadultak a kísérleti állatok és természetesen azonnal átugrottak az időgépen keresztül valahova a történelem meghatározó éveibe. Persze a műsorvezető mindenkit megnyugtat (mielőtt agyonüti egy reflektor). Ezzel vége is az intrónak és ha valaki nem érti, miért ájuldozom itt a bevezető képsorokról, az nézze meg. Egyszerű, de valami olyan zseniálisan lett megalkotva, hogy szerintem már csak e miatt is érdemes végignézni a játékot.

Maga a játék egyébként innentől kezdve szerintem a 10-15 éves korosztálynak való inkább. A küldetések gyakorlatilag két részből állnak: először egy általunk választott szörnyikével két ellenfelünk társaságában (aki legalább annyira retardáltak, mint mi!!) szét kell vernünk az épp aktuális korban lévő város épületeit. Ez egyébként néhol érdekes lesz, mert Párizsban szétüthetjük a Big-Ben-t de Rómában is belefutunk a Pisai ferdetoronyba. Úgy vélem a játék készítői minden komolyságot próbáltak száműzni konstruktív hónapjaik alatt. A játéknak ez a része, abszolút nosztalgikus oldalnézetből, klasszikus platform rendszerben üthetjük a házakat, néhány ablakból még csajszikat is kiszedhetünk. Persze jönnek a tankok meg a repülők védekezni, de ne törődjetek velük. Ha párszor már leamortizáltuk mondjuk a római birodalmat, a pálya végén egy ügyességi feladatot kell megoldanunk. Na, ez a másik teljesen gyermeteg dolog. Talán a legnehezebb az a rész, amikor le kell lőni az ellenfeleink ejtőernyőit. Hehe...tényleg mindenkinek ajánlom, hogy próbálja ki a játékot, mert annyira gyerekes, hogy már kifejezetten jó vele játszani. Egyébként, mint már említettem ellenfeleink is némileg lipótmezei szökevények, így ahelyett, hogy a házakat ütnék, lassan, de biztosan majd elkezdik püfölni egymást idővel. Ezen ne lepődjünk meg, inkább arra figyeljünk, hogy ne érjenek el minket.

A játék bugyutasága ellenére, egy dolog biztos: a célkorosztály egyenesen imádni fogja. Persze ha módunk van rá, gyermekeinket ne feltétlenül ebből a játékból tanítsuk meg a földrajzi ismeretek alapjaira, mert bizony súlyos karókat hozhatnak haza, miután bejelölik egy esetleges vaktérképen az Eiffel-tornyot Milánóba, de mindenképp jó és érdekes.

Egyébként természetesen van itt is egyszerű kihívás, bajnokság, egyszóval nem kell feltétlenül rögtön nekilátni a módszeres világpusztításnak. A helyszínek is széles skálán mozognak, a dinoszauruszok korától egészen a techno évekig (bár én nem emlékszem az utóbbi történelmi időszakra) bejárhatunk minden helyszínt és várost. Persze, ha végigjártuk az összes időzónát és levertünk minden várost, nem is beszélve a különböző "nehezebbnél nehezebb" logikai fejtörőkről, akkor idővel visszatérhetünk a laboratóriumba, ahol természetesen a "legnehezebb" és "legvadabb" ellenfeleink várnak ránk. Nem szeretnék elárulni titkokat, de esetleg még egy záróképsor is bejöhet a játékban megszokott színvonalon.

Ha összegezni szeretném az érveket, melyek a Rampage Through Time mellett szólnak, a rekeszizmok egészséges tornája mellett nem nagyon tudnék semmit sem felhozni. Az már egy másik kérdés, hogy vajon (a filmeket leszámítva) direkt lett ilyen bugyuta a játék, vagy csak a készítők voltak legalább akkora balfékek, mint a műsorvezető?!? Ha az előbbi az igaz, akkor zseniális, ha az utóbbi akkor is, csak akkor szerencsésen sült el a készítők keze. Mindenki döntsön magának! Jesszusom...és most nekem ezt még értékelni is kell...

*Adam*
















**RAMPAGE THROUGH TIME**

MIDWAY

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | SIRALMAS |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1-3 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ JÓKEDVRE DERÍT
× NEM FELTÉTLENÜL DIREKT

**49%**

Ha a "száguldós" autóversenyekről van szó, megoszlanak a vélemények, és az ismerőseim két pártra szakadnak. Van, aki a Need For Speed sorozatot istenítí, és vannak, akik a Test Drive-ok mellett kardoskodnak. Nos, nem akarom én a döntőbíró szerepét elvállalni (meg anyázó leveleket kapni), maradjunk annyiban, hogy mindkét sorozatban vannak jó dolgok és kevésbé tetszetősek. Az viszont fix, hogy most a Test Drive leírás következik, és ebből megtudhatjátok, hogy nekem mi tetszett vagy mi nem tetszett a játékban.

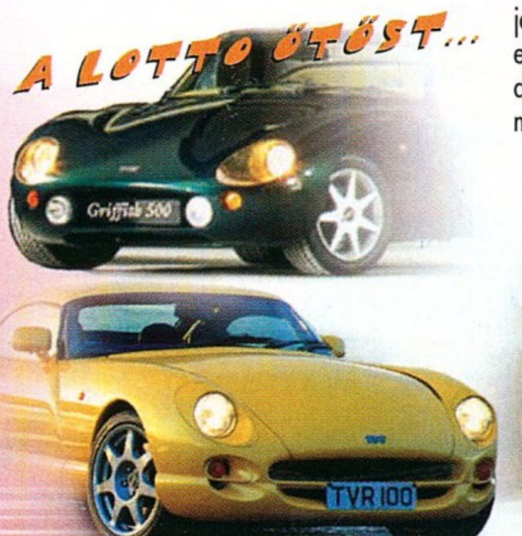
Ha Infrogames, akkor csakis kemény rock-zenével megspékelt intróval kezdődhet a játék, majd rögtön a főmenüben találjuk magunkat (MAIN MENU). Gyorsan fussunk is végig azon, hogy mi található itt. LOAD/SAVE: a memóriakártyával kapcsolatos teendőket végezhetjük itt el. HIGH SCORES: pályánként fel vannak tüntetve a rekordidők, az átlag- és a csúcssebességek. OPTIONS: ezen belül csoportokra vannak osztva a beállítások, úgy, mint: AUDIO (zenék, hangok, hengefektusok erősségén változtathatsz, plusz meghallgathatod az összes zenei track-ket a korongról, amik valódi előadók szerzeményei, pl.: Fear Factory stb.). CONTROLLER (ötféle előre beállított gombkiosztás közül választhatsz, és a rezgés is itt tudod bekapcsolni), SCREEN (ha véletlen elcsúszna a kép a TV-den, itt tudod visszaállítani) CREDITS (készítők listája), GAME OPTIONS (a játékkal kapcsolatos dolgokkal babrálhatsz, ellenőrzési pontok, rendőrök, térkép be és kikapcsolása, a nehézségi fokozat, a forgalom sűrűségének változtatása stb.). Egyébként elég szegényesnek találtam a beállítható dolgok mennyiségét, egy-két opciót még igazán berakhattak volna (időjárás, napszakok).

Mielőtt egy éles versenybe kezdenénk, lehet gyakorolni is (PRACTICE), 14 pályán, 15 féle autóval. Jó dolog hogy itt ki tudunk próbálni néhány járgányt az összes versenyosztályból. Osztott képernyőn pedig akár ketten is játszhatunk (TWO PLAYER GAME) Aki azonban a mélyvizet szereti, az rögtön ugorjon a verseny menübe (RACE MENU). Persze semmi sem olyan könnyű, mint amilyennek elsőre kinéz, hát versenyezni sem. A Gran Turismo megjelenése óta ugyanis elterjedt az a tendencia, hogy minden autóversenyt azzal akarnak feldobni, hogy, vezetés előtt elküldenek minket kocsit vásárolni. Így van ez a mostani esetben is, szóval egyelőre még csak a sejtelmes vétel (BUY) felirat világít a garázsunkban. A készítők mocsok módon benne hagyták a lehetőségét, hogy mind a négy versenyosztály verdáit szemügyre vehessük, ugyanakkor kezdőtőkénk csak a Class 1-es kocsikra elegendő.

# TEST DRIVE 6

## HA MEGNYERNÉM A LOTTÓ ÖTÖST...













Egyébként sikerült egy elég ütős kis választékot összehozniuk (meg a licenszüket megvásárolni) a fejlesztőknek, és szerintem mindenki megtalálja a szívéhez közel állót, az izmos sportkocsik közül. A kocsi áránál azért nem árt arra is figyelnünk, hogy ne menjen minden pénzük a verdára, mert a későbbiekben nem marad mit befizetni, mint nevezési díjat. Amúgy megjegyzem, mindegyik osztályba csak az oda megfelelő kocsikkal lehet versenyezni. Szóval vásároljunk valamit, a gép egyből levonja a pénzmagunkból (40000) a vételárat. Ha van kocsi mehetünk versenyezni is. Nyomhatsz egy sima verseny (SINGLE RACE), egy általad kiválasztott pályán. Ha nem csal az emlékezetem, max tétnek 2000-t lehet feltenni. Egyébként ez a dolog úgy működik, hogy minden futamnál van egy minimum és egy maximális tét, amit be lehet illetve/kell fizetni, ha indulni akarunk rajta. Ezt minden versenyző befizeti, ezeknek a "nevezési díjaknak" az összegéből részesül az első három helyezet. Szóval amolyan összdíjazási rendszerben folynak a dolgok. Van bajnokság is (TOURNAMENT RACE), a négy versenyosztály mindegyike két külön versenysorozatra oszlik (TOUR 1 és 2). Természetese mindig a második a nehezebb, a hosszabb és a nagyobb anyagi javakkal kecsegtetőbb. Ha mindkettőt megnyerted, feljebb léphetsz egy kategóriával, és így tovább. Az egyik legizgalmasabb dolog a rendőrös üldözés (COP CHASE), ebben a módban rendőrautók volánja mögött kell megmutatnod képes vagy-e lekapcsolni a notórius gyorshajtókat. A körözésüktől függően különböző nagyságú vérdíjat kasszíroztatsz be az elfogásukért. Amúgy a későbbiekben itt megnyitható egy új bonusz játék is. Az utolsó játékmód a Challenges, pályákat kell teljesíteni időre, persze itt is pénzjutalom üti, ha sikerül az egyre nehezedő feladatokat teljesítened. A garázsban (GARAGE) ha már több autód van azonkívül, hogy itt válogathatsz köztük, el is adhatod vagy tuningolhatod is őket (UPGRADE). Ezt a rész egyébként már ideje lenne valakinek egyszer elfogadhatóan megalkotni, mint pl. anno a Street Rod-ban.

Maga a verseny grafikája személy szerint nekem nem tetszett, vagy nagyon kis felbontást használtak vagy extra pixelesre sikerült megrajzolni a háttereket. A "megrajzolás" a legmegfelelőbb kifejezés, mert szinte még a "ceruzavonalakat" is látni lehet. A hátterek egyébként is sokszor túl közel, az orrunk előtt bukkannak fel. A grafika igénytelenségén még az olyan plusz effektek sem tudnak segíteni, mint hogy a nap a szemünkbe világít, vagy a kocsin szépen tükröződik a háttér. Ennél még az előző részeknek is szebb volt a grafikája, de legalábbis kivehetőbb. A változatosságra egyébként nem panaszkodhatunk. Azt a pár gyér körpályát leszámítva, a városi pályák szokás szerint nagyon hosszóra sikerültek, sokszor elágazások, mellékutak tarkítják. Többféle útvonalon, rövidítéseken is próbálkozhatunk előnyre szert tenni. Szinte a világ összes nagyvárosában megfordulhatunk (összesen 34 pálya van), változatos épületek húzódnak az utak mentén, már amikor a pixelektől ki lehet venni mit is látunk. Az irányítással minden okés, a kocsikat még nagy sebességnél is normálisan lehet irányítani, a fék is jól fog, nem úgy, mint a DC-s Crazy Taxiban. Végre valódi szerepet kapott a duda is. A muja kocavezetőkre elég csak rádudálni és már kotródnak is le a leállósávba. Egyébként a civil forgalom elég gyér, viszont ara pont elég, hogy összehozzunk néhány nagy csattot. Kicsit kiábrándító mondjuk, hogy a forgalomban résztvevő járművek 90% sárga taxisok. Az is visszatetsző, hogy a kereszteződésekbe is pont akkor zúdulnak be a kocsik, amikor mi szeretnénk rajta áthajtani. Vannak rendőrök is, de max arra jók, hogy a versenytársainkat lekapcsolják, ami egyáltalán nem baj, mert nyerni így is elég nehéz Szóval egész sokáig el lehet hülyülni a játékkal, már ha nem vágysz földhöz ragadt szimulációra, és imádod a száguldozást. Mindenesetre a Test Drive 7-nél (még leírni is szörnyű, lassan utolérik az FF sorozatot) jobb, ha a grafikusok összekapják magukat, mert a mit most alkottak, azon még van mit szépíteni: átlagon aluli. Ennek ellenére, akinek tetszettek az előző részek, biztos, hogy ezzel is kellemes perceket fognak eltölteni.

*CSIPI M LEE*

**TEST DRIVE 6**

**INFOGRAMES**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KÖZEPES |
| JÁTZSHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | JÓ |

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HOSSZÚ PÁLYÁK, KLASSZ ÜLDÖZÉSEK
× GYATRA GRAFIKA

**77%**





Megdöglesz te disznó! Most véged! Hé, mit akarsz azzal a gránáttal? Majd ez a shotgun megtanít kesztyűbe dudálni! Tedd le azt a bazookát! Segítség meghalok!

Ilyen és ehhez hasonló harci kiáltások töltötték be a szobámat a Hogs of War tesztelése közben. Bizony az Infogrames legújabb játéka egyáltalán nem mondható mindennapinak. Alapjában egy stratégiai elemekkel átitatott akció játékkal van dolgunk, vagy úgyis mondhatnám, egy 3D-s Worms klónnal. Igen, a HOW mindent összevetve a Worms-ra hajsonlít leginkább. A programozók szinte a Worms valamennyi jó tulajdonságát átvették, hozzá adtak egy pofás 3D-s engine-t és lecserélték a kukacokat malacokra. A HOW természetesen, ahogy az effélé stuffoknál elvárható teljesen komolytalan, hihetetlenül szórakoztató és nagyon jó játék. Ha tetszett a Worms, akkor feltétlenül szerezd be ezt is.

## A MALACOK HÁBORÚJA

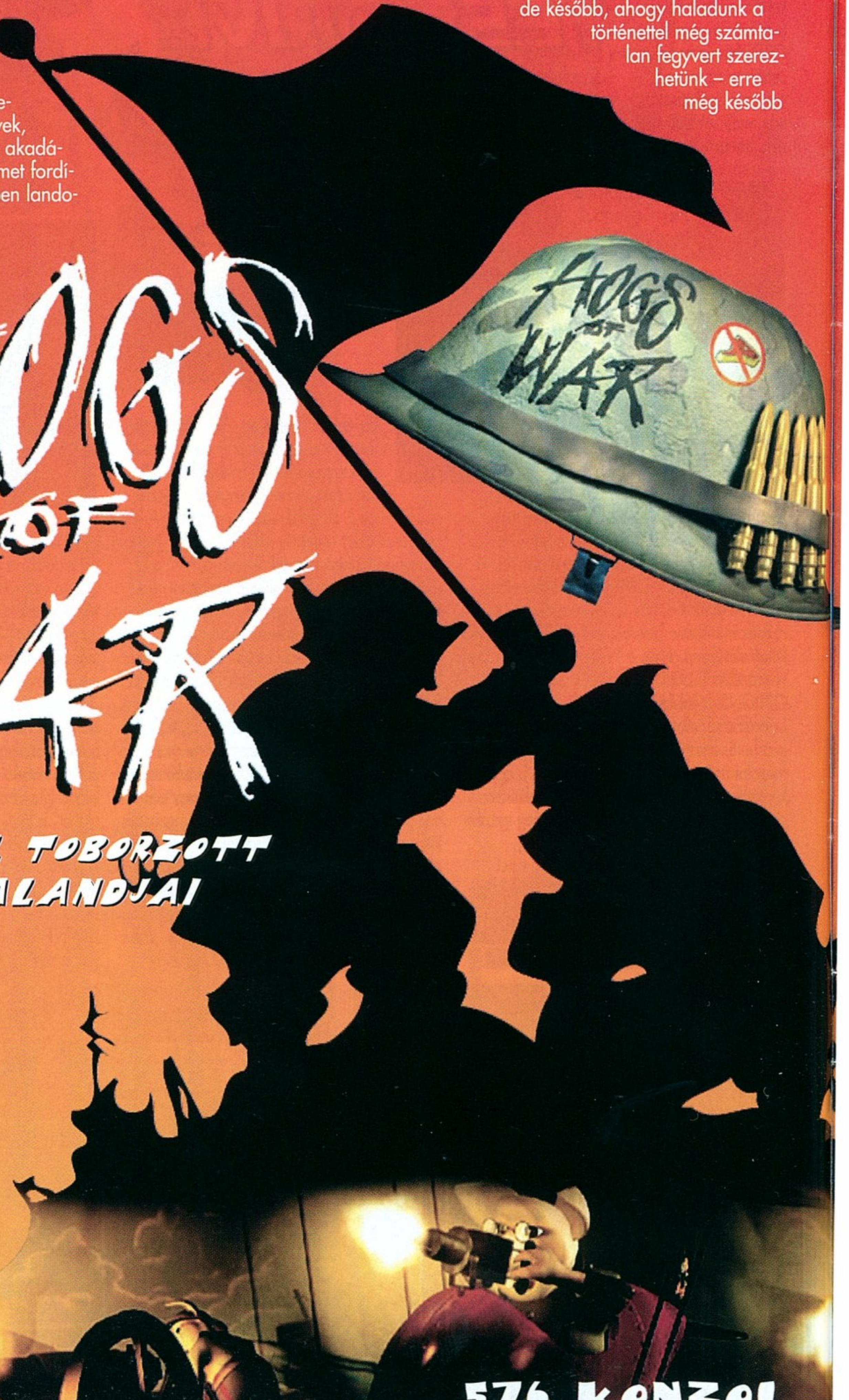
Már a kerettörténet sem midennapi. Egy disznó alakú kontinensen Saustralasiában járunk, melyen a malacok uralkodnak. Minden malac alapszükséglete az ún. szvil nevű anyag, aki ezt ki tudja termeli, az uralkodik a földrészen. A feladatunk tehát az, hogy minden stratégiai tudásunk, és minden tűzerőnket latba vetve elfoglaljuk a kontinenst. Eme történetet az intro meséli el nekünk, melynek a második fele a Panzer General parodizálása. Ugyanaz a zene és ugyanaz a fekete-fehér film, mint ott – még a szövegek is hasonlóak.

Szóval jól indít a játék és ez még csak a kezdet! A poénos intró után a főmenübe ékezünk, ahol menük garmadája vár ránk. Haladjunk csak szép sorrendben. Kezdjük az egyjátékos móddal (One Player). Ezt elindítva és persze új játékot kezdve először csapatot kell választanunk. A különféle összeállítások természetesen országok jellegzetes hadseregeit parodizálják. Így például a Tommy Brothers csapatban felismerhetjük az amerikaiakat, a Show-A-Krauts-ban a németeket stb. Összesen hat csapatot lehet választani, az említetteken kívül rendelkezésünkre áll a Garlic Grunts (angolok azt hiszem), Uncle Hams Hogs (ezt nem tudom kicsodák), a Sushi-Swine (japánok), és végül a kedvencem a PIGGYSTROIKA (oroszok) – ez utóbbi csapat talán a legpoénosabb. A legjobb, hogy ezeknek a csapatoknak a tagjai – tehát a röfik – menetközben folyamatosan teszik a megjegyzéseiket és ezt angolul mondják, de az országukhoz tartozó akcentussal. Nem semmi beszólások lesznek játék közben, aki jól érti az angolt sokat nevethet rajtuk. Más különbség igazság szerint a csapatok között nincsen. Amennyiben a "team" választással megvagyunk, már csak átkell vergődnünk néhány lényegtelen menün, és már kezdhetjük is a játékot. Mikor az első missziót elindítjuk nem árt, ha végigjátsszuk a gyakorló küldetéseket (Training Mission). Ez azért jó, hogy elsajátítsuk az alapokat, de egy-két trükköt is meglehet tanulni. Ilyen például, hogyan kell a gránáttal, bazookával pontosan célozni stb. Játszik tehát végig a gyakorló missziót, már csak az irányítás megtanulása végett is.

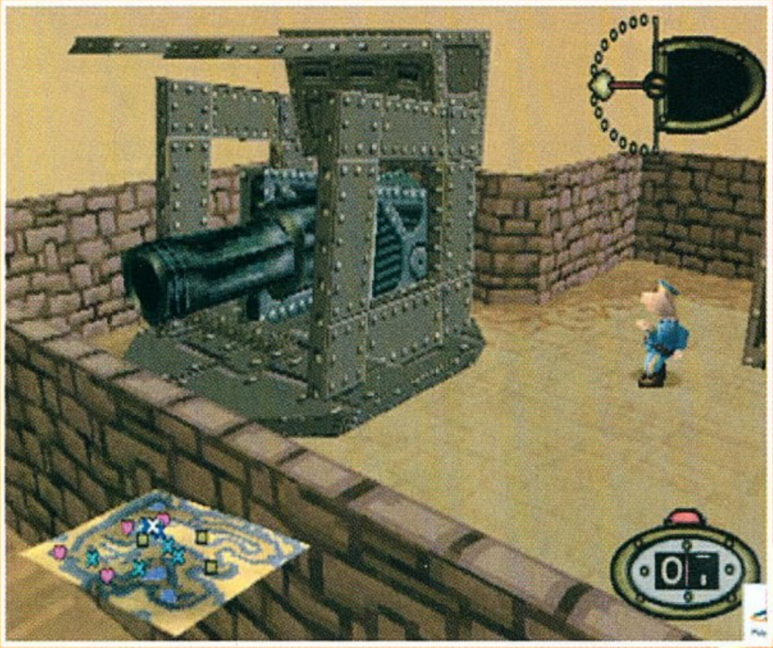
A játéktér teljesen 3D-s, melyeken megtalálhatóak hegyek, folyók, tavak stb. Ezekre az akadályokra érdemes nagy figyelmet fordítani, mivel ha mondjuk vízben landolunk, ugyan a malacunk kiúszik a partra, de közben fogy az energiája. Külön megemlítem, hogy a jeges vízzel nagyon vigyázzunk, mert ha megfürdünk benne kukoricazabáló barátunk megfázik és az energiánk minden körben 10 ponttal csökkenni fog – heves tüsszögés és orrfújás kíséretében. Ezzel már el is árultam, hogy a játék körönként zajlik, ám csakúgy, mint a Worms-ban itt is van egy számláló, ami az időt mutatja. Ez alatt az idő alatt kell megtennünk a hadmozdulatunkat, különben az ellenfél jön. A bal oldalon a térkép található. Ezen a saját színünkkel jelölt X, a csapattagjainkat jelképezi, a többi katona az ellenfél malaca. A sárga négyzetek ládák helyeit jelölik. A ládák majd minden körben fognak hullani és fegyvereket találunk bennük. Disznóink alapból rendelkeznek a pusztítás leghatékonyabb eszközeivel, de később, ahogy haladunk a történettel még számtalan fegyvert szerezhetünk – erre még később




# HOGS OF WAR



**AZ ÓLBÓL TOBORZOTT BRIGÁD KALANDJAI**



visszatérek. Ha megöljük vagy megölik azt a malacot, aki a ládákat gyűjtögetett, felvehetjük a helyén maradt dobozokat. A piros szívecskés képződmények a térképen az életerő hollétét mutatják, érdemes őket menet közben felkapkodni, mert értékes utánpótlást jelentenek a harcban – felvehetjük őket akármennyi energiával is! Csak vigyázzunk nehogy elfogyjon az idő!

Na, ha van már fegyverünk használnunk is kellene őket. A fegyverek listáját a Körrel hozhatjuk elő, válasszuk ki, ami kell és az X-szel csapjunk oda az ellenfélnek. Nem árt néhány fegyvernél, ha az L1-el célzunk. Ezek főleg a puskák – azon belül is a távcsöves –, mellyel csak így lehet hatékonyan célba találni. Mint a Metal Gear-ben a célkeresztet irányítva célozhatunk, csak az a baj itt nincs nyugtató, hogy a kezünk remegését csökkentsük. Nagyon tanuljuk meg, hogy a gránátot és a bazookát hogyan használjuk, mert ez a játék




során kiemelkedő jelentőségű lesz. Ne felejtsük el, hogy a gránátot mi robbantjuk fel az X-szel!

Menet közben találkozni fogunk épületekkel és járművekkel, melyekbe be lehet szállni. Ezután használhatjuk – ha van neki – a fegyvereit is. A be- és kiszállás a Háromszöggel történik. Nagyon vigyázzunk az aknamezőkkel, mert rájuk lépve komoly energiaveszteséget szenvedhetünk. Mindig halálfejes táblák figyelmeztetnek rájuk, valamint általában ott barna színű a talaj.

Ha a gyakorló küldetéseken átestünk, akkor már az alapokkal tisztában vagyunk, úgyhogy tovább léphetünk az élesre menő misszióra. Itt a térképre kerülünk, ahol láthatjuk melyik tartomány ellen fogunk támadni. Ha megoldottuk az adott küldetést – ez általában az összes ellenséges malac kinyírása –, akkor elfoglaljuk a provinciát. A sikeres küldetések után a misszióban részt vett disznók egy érmét kapnak – további érmék járnak akkor, ha úgy győzünk hogy nem hal meg egy katonánk sem. Az érmék egyfajta tapasztalati pontszámnak felelnek meg. Ennek segítségével kiválaszthatjuk, hogy malacaink milyen szolgálatot és beosztást végezzenek a csapatunkban. Mindegyik "kaszt" más-más fegyverrel, életerővel rendelkezik így csak rajtunk áll, hogy kiket választunk. Mindenegyes váltás egy érme levonást jelent. A malacaink lehetnek ejtőernyősök (Paratrooper, van jetpack-je, amivel repülni lehet), pirotechnikus (Pyrotech, a robbanószerekkel harcol pld. TNT), orvlövész (Sniper, a távcsöves puska a legjobb fegyvere az egész játéknak, 40-et sebez és még a legmesszebbre is hord), mérnök (Engineer, a robbantások szakértője), medikus (Medic, gyógyítani lehet vele, nem túl jó), gránátos (Grenadier, a gránátok mestere). Tehát 6 féle típusú katonánk lehet. A Jetpackhez hozzá fűzném, hogy mikor elindítjuk (X), nem kell nyomva tartani a gombot. Ha leakarunk szállni, nyomjuk meg az X-et.




A fegyverarzenálunk nagyon nagy, kb. akkora, mint a Worms2-ben volt. Mindenesetre, az összes hatékony és kevésbé hatékony eszköz megtalálható, a változatosságra nem lehet panasz. Ajánlom, hogy mindig tapasztaljátok ki, hogy melyik fegyver pontosan mire jó, mielőtt neki állnátok az egyjátékos módnak.

Az, hogy hány malacot viszünk, mindig az adott pályától függ. Egy jó tanács, soha ne engedjük, hogy akár egy malacunk véglegesen meghaljon, mivel akkor hiába fejlesztettük az egész játékon keresztül. A röfi neve és fokozata alatt láthatunk egy kis sírkövet, ez mutatja, hogy hányszor halhat meg emberünk – ha nullára ér végleg az örök vadászmezőre távozik. Ha mégis kampó valakinek, akkor helyébe lép egy másik fejletten harcos. Ezt elkerülendő próbáljuk úgy játszani a játékot – tudom, hogy ez nagyon nehéz, szinte már kivitelezhetetlen –, hogy ne halálozzon el senki. Talán ez a játék egyetlen komolyabb hibája, tudniillik nagyon nehéz, főleg a későbbi pályákon. Persze az igazi profiknak jó nagy kihívás lesz az anyag.




## TÖBBJÁTÉKOS MÓD, SZUPER!!!

Mint ahogy a Worms-nál, itt is a legjobb mód a többjátékos mód (Multi Player). Szerencsére – mivel a játék körönként folyik – nincs szükség négyes elosztóra, egy joy is elég. Persze lehet használni a Multi Tap-ot is. Sőt a gép ellen is lehet nyomni ebben a módban a játékot. Itt aztán lehet válogatni a különféle játékmódok közül. Mindjárt az első lehetőségek a különféle Survival módok (Novice, Expert, Strategy). A feladat egyszerű; ki kell irtani az ellenséges malacokat, az győz, aki előbb megteszi ezt. Az opciók között csak a pályákban van különbség, meg egy-két apróságban. A Deathmach a klasszikus szabályokra épül, tehát beállítjuk, hogy hány fragnál legyen a győzelem és addig tart a játék. Az utolsó előtti menüpont alatt – csakúgy, mint a Wormsban –, pályát lehet generálni. Először válasszuk ki, milyen módon akarunk játszani, majd döntsük el, hogy magunk akarjuk beállítani a pálya paramétereit (Custom), vagy rá bízzuk ezt a gépre (Random). Ha tetszik egy generált pálya, jegyezzük meg a kódját, amit itt lehet beírni, így bármikor visszahívhatjuk azt. Mindenki a saját ízlésének megfelelő pálya paramétereket állít be. Végül az utolsó menü a Level Setup, ezzel olyan dolgokat lehet megváltoztatni, mint a köridő, malacok energiája, akarunk e mindenkörben más malacot választani, akivel lépünk (Select Pig) stb. A többjátékos mód nagyszerűre sikeredett, jókat lehet vele játszani.

## EGY POÉNOS JÁTÉK CSAK JÓ LEHET

Bizony a játék tartalmaz nem kevés humort is, melyek még a legnagyobb szívás közepette is nevetést illetve mosolyt csalnak az arcunkra. A vicces beszólásokról már tettem említést, pedig a hangok sem mindennapiak. A legjobban az tetszett, amikor beszállunk egy járműbe és malacunk alfeléből egy kis zöld füst, valamint egy kisebb "búgó" hang tör elő. Mondhatom nem mindennapi.

A grafikával nincs semmi baj, szép minden elvárásnak tökéletesen megfelel. Ami a legjobb az a malacok animációja. Ha megsérülnek bicegnek, ha




oda megyünk egy ellenfélhez azok reszketve összebújnak, de ha saját röfit látogatunk meg derék módon tisztelegnek. Nagyon mókás az is, amikor távcsövessel figyeljük az ellenfelet, aki mit sem sejtő módon várja a végzetét. A jeges pályákon malacaink lélegzetét is lehet látni, valamint mindenki trüszköl és köhög – főleg ha megfáznak.

Van azonban egy hibája a játéknak, nevezetesen, hogy; "Minden csoda három napig tart". Ez alatt azt értem, hogy ha kinevettük magunkat – többjátékos mód ellenére – elég unalmassá válik a HOW. Bizony azután a bizonyos három nap után már fel is fog kerülni a polcra porosodni, ha csak elő nem vesszük egy kis multiplayerezésre. Talán annak köszönhetjük ezt, hogy borzasztó nehéz egyedül játszani. Ráadásul szerintem, aki betegre játszotta magát a Wormsszal az már nem fog elég újdonságot találni a HOW-ban, persze azért érdemes beszerezni.

*Veres Miki*

**HOGS OF WAR**

**INFOGRAMES**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER
✓ HUMOROS, NAGYON JÓ TÖBBJÁTÉKOS MÓD
× KEVÉS AZ ÚJDONSÁG A WORMS-HOZ KÉPEST, EZÉRT HAMAR UNALMAS LEHET

**84%**

Emlékeztek még, nem is olyan régen látogatott el otthonunkba Tomba, aki egyébként néhol Tombi néven mutatkozott be, de mivel mi most az NTSC verziót vizsgáljuk, és ott Tombának hívják, ezért maradjunk is ennél. Szóval meglátogatott bennünket a srác és mindenféle kalandokba rángatott bele minket. De ki ez a fickó, egy ősember, egy mini Tarzan? Kit érdekel, az a lényeg, hogy aranyos és mindig valamilyen kalamajkába keveredik, a játékos legnagyobb örömére. Most abból az alkalomból köszönhetjük újra köreinkben, kedvenc haverjával Zippoval együtt, mert újabb gondok merültek fel a disznók háza táján. Pontosabban az történt, hogy békésen éldegélt Tomba és barátai egy kis faluban, mikor Zippo haverja talált egy titokzatos levelet a disznók házánál, amit Tombának címeztek. Igen ám, de nem jó hír érkezett, hanem egy újabb kalandra való invitálás. Elrabolták ugyanis Tomba legkedvesebb gyerekkori barátnőjét Tabbyt, aki nagy veszélyben lehet. Biztosan






újra a galád disznók keze van a dologban, úgyhogy Tomba és Zippo útra kel és beveti magát az óceán habjai közé. Érdekes módja az utazásnak, minden esetre rövid időn belül kifogja őket egy horgász. Valami fura helyre pottyannak, ahol máris elkezdődnek kalandjaik, hiszen éppen lángban izzik a falu bölcsének a háza, aki mindenféle értékes cuccot őriz az emeleten. Ki más segíthetne neki vizet hozni egy vödörbe, mint Tomba. Végül is erre senki más nem képes a faluban, főleg, mivel a lakosság nagyja gonosz disznókból áll, akik csak örülnek a rossznak. Így hát átvesszük a cselekmény irányítását és gyorsan eloltjuk a tüzet. Mindenáron el szeretnénk jutni a bányavárosba, hogy beszélhessünk egy barátunkkal, aki talán tudja, hol lehet a kis barátnőnk vagy ki lophatta el. Ebben remélünk segítséget az öregtől, aki a tűz eloltásáért cserében ad nekünk egy arany rákot és elnavigál minket ahhoz az emberhez, aki tud segíteni nekünk. Eléggé megszállott egy ürge, akihez küld az öreg, hiszen betegesen gyűjti az arany rákokat, és mind egy szerkezetbe rakja őket. Ha sikerült összeszednünk út közben még pár darab rákot és azt odaadjuk a palinak, akkor működésbe tudja hozni az óriási propeller gépezetet, mellyel áttöri azt a falat, amit a disznók emeltek a bányaváros bejáratánál. Sikeresen el is jutunk a város bejáratához, de ott újabb gondok merülnek fel. A disznók hanyagsága miatt a láva elszabadult a bányában, így nem tudunk eljutni a városba, mert mindenhol izzik a talaj. Mi a teendő? Meg kell szerezni a jégbumerángot, amivel egy időre le lehet hűteni a mászkáló lávaszörnyeket és el lehet kapni a grabancukat. Röviden így néz ki a történet azóta, hogy Tombát utoljára magára hagytuk. Nem mindennapi marhaságot gyúrtak egy kupacba ezúttal a programozók, hiszen a lávaszörny meg a savat okádó, gumitestű virág és a többi kedves szereplő nem mindennapi fantáziára utal. A történet is hasonlóan idétlen csakúgy, mint minden eleme a játéknak. No, de lássuk, hogyan épül fel maga a program.

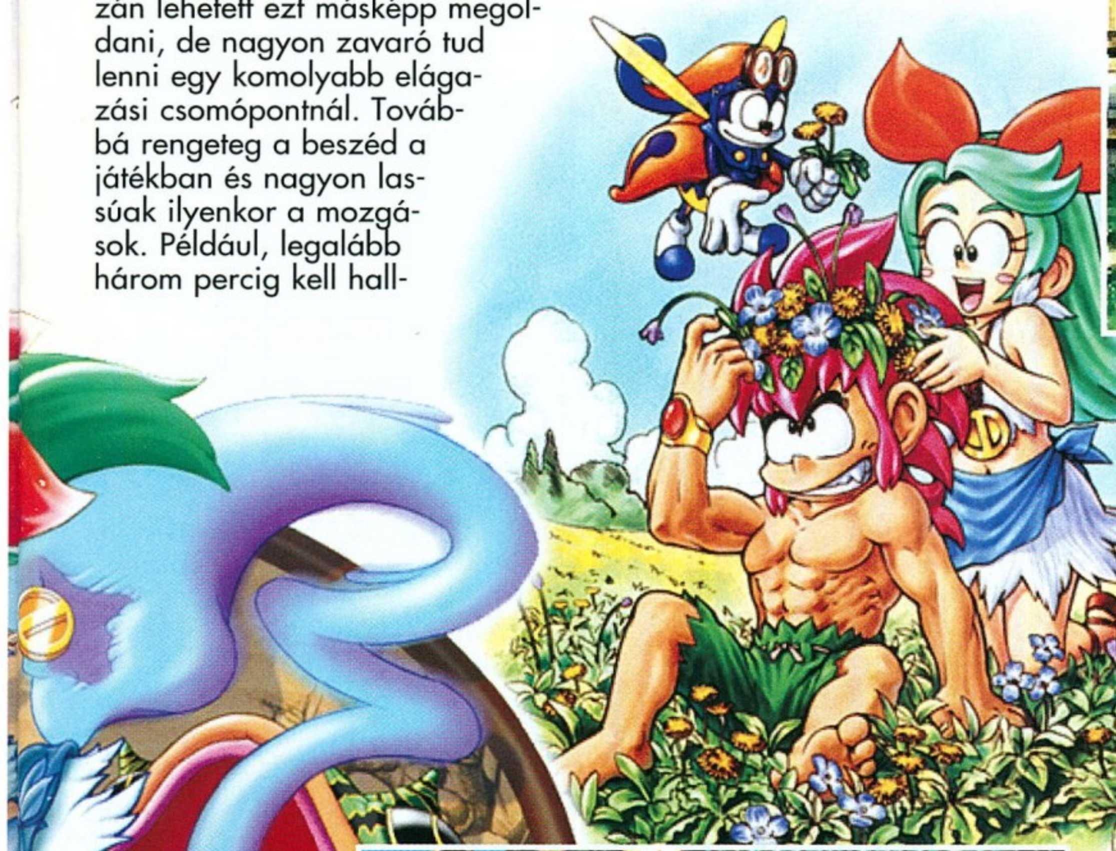
## A LÁZADÓ MALACOK

A lemez bepattintása után a gépbe, megtekinthetjük a fentebb vázolt történetet, egy animáció és a játék motorjával készült kiegészítés formájában. Ezután a menürendszer következik, amit rendszernek nevezni már magában is röhej, hiszen egy startból és egy beállítások menüből áll. Feltűnik még ezen kívül egy load opció, bár menteni nem lesz túl gyakran lehetőségünk. Szóval, ha megcsodáltuk a bőséges beállítási és választási lehetőséget, már rá is könyökölhetünk a startra. Ekkor jön az engine-el készült előzmény bemutatása, addig a pillanatig, míg meg nem kapjuk az irányítást. Ami elsőre feltűnik egy olyan játékos számára, aki még nem látta a Tombát, hanem a hagyományos mászkálós játékokhoz szokott, hogy eléggé korlátozva van a mozgástér. Ezt úgy kell érteni, hogy hiába látszik a pálya teljesen háromdimenziósnak, mert valójában nem az. Csak a kijelölt útvonalon haladhatunk és csak ott térhetünk le az ösvényről, ahol ezt egy elágazás lehetővé teszi. Tehát olyan az egész, mint egy kétdimenziós játéktér, ami kamerakezelésben, mozgásában és természetesen kinézetében háromdimenziósnak hat. Érdekes egy megoldás ez, csak éppen nem nevezném a legjobbnak. Különösen zavart az irányításban, hogy egy elágazási lehetőség megjelenésekor a képernyő közepére kirak egy nyilat, hogy merre lehet tovább haladni, viszont az irány, amit mutat már a térbeli irány, tehát ha arra nyomjuk a gombot, amerre mutat a nyíl, nem arra indul el Tomba. Ez elég zagyvaságnak hangzik tudom, de képzeljünk el egy olyan helyzetet, hogy megyünk egy úton és fel akarunk mászni egy létrára, ami tőlünk balra található, azaz felfelé. Megjelenik a nyíl,



hogy irányok, jobbra tovább egyenesen, vagy fel. Ha nyomjuk jobbra, akkor megyünk tovább, viszont ha felfelé nyomjuk, akkor Tomba megáll és elfordul a létra irányába. Ilyenkor azt várnánk, hogy mászni kezdjen, de nem fog. Ilyenkor el kell engedni a felfelé gombot és abba az irányba húzni, amerre a mászás iránya van, mert a kamera időközben elfordul. Megértem, hogy nem igazán lehetett ezt másképp megoldani, de nagyon zavaró tud lenni egy komolyabb elágazási csomópontnál. Továbbá rengeteg a beszéd a játékban és nagyon lassúak ilyenkor a mozgások. Például, legalább három percig kell hallgatnunk egy embert, míg végül eljutunk odáig, hogy odaadjon nekünk egy kulcsot, és maga a mozdulat, míg átvesszük tőle, az is hosszú másodperceket vesz igénybe. Viszont nagy pozitívuma a beszélgetéseknek, hogy minden egyes szöveget kimond a gép és nagyon aranyosak a figurák hangjai. Tomba úgy látszik nem tud megtanulni beszélni, ezért csak nyögdécsel és mindent Zippo mond el helyette. Egyébként neki nem sok szerepe van a játékban a beszéden kívül.







## TOMBA, NO MEG A SZÖRNYEK

Szóval kitárgyaltuk már az irányítást, a történetet, maradt hátra a kivitelezés és a játékmenet bemutatása. Maga a grafikai kidolgozás nekem nagyon tetszett, a hangokról nem is beszélve. A figurákat egytől egyig a legaranyosabbra tervezték olyannyira, hogy a gonosz disznókon is csak mosolyogni lehet. A pályák megvalósításához hozzátartozik az, hogy néhol, főleg a városokban a játékmező, valóban megváltozik és az előbb szidott megoldástól teljesen eltérő izometrikus technikát alkalmaz. Ilyenkor szabadjára engedhetjük az irányítónkat, mert végre nem korlátozzák mozgásterünket. Igaz ilyenkor a grafika minősége romlik egy picit, de ez talán nem annyira zavaró. Tehát a játék folyamán ezek a nézetek fognak váltakozni, megfelelő szórakozást nyújtva ezzel az elfáradt játékosnak. Úgy festenek ezek a kis kiruccanó részek a programban, mint egy kis szerepjáték, a Diablóhoz hasonlíthatnám. Futkosunk a faluban, bemegyünk a házakba, beszélünk az emberekkel, stb. Egyébként jellemző a játékra. hogy a beszélgetés nagyon erős eleme. Szinte mindig, mindenhol, mindenkivel beszélnünk kell (na jó, a disznókkal azért nem), hogy megtudjuk, mit kell tenni, merre kell menni, vagy hozzájutni valami nélkülözhetetlen tárgyhoz. Persze rögtön látni fogjuk, ki az ellenség és ki fog segíteni nekünk, mert az ellenfelek általában izzanak, böfögnek, fröcsögnek meg különben is gonoszak. Tomba elég speciális módon képes elbánni ezekkel a "szörnyetegekkel". Van neki egy elsődleges fegyvere, melyet könnyedén kiválaszthatunk a többi tárgy közül az inventory-ból. Ezek mindenféle bumerángok, meg buzogányok. Továbbá rá tud kapaszkodni az ellenfelek hátára, akik ilyenkor felpattannak ijedtükben, mire Tomba kihasználva a helyzetet, jól elhajítja őket messzire. Nagyon jól rájátszik az idétlen mesebeli hangulatra a zenei aláfestés, telis-tele vannak a pályák vidám és szórakoztató muzsikákkal. A hanghatások nagyon változatosak, és mint már említettem, rettentően feldobja a hangulatot a digitalizált beszédek tömkelege. Ezenkívül az is aranyos volt, ahogy Tomba megpróbálja megszólítani az embereket és csak amolyan nyögés sikeredik belőle. Ilyenkor jön elő Zippo a tarisznyából, hogy segítsen.



Összességében nagyon aranyos egy játék ez a Tomba 2, kifejezetten szórakoztató és kellemes kikapcsolódás. Kicsit hiányolom manapság az ilyesféle gyermeteg mászkálós csodákat, mert egy mai kiadó csak a 3D-s gyilkolászatban lát igazi fantáziát, sajnos. Mindenhol Quake klónok tömkelege jelenik meg, ami nem lenne baj, ha lennének mellette aranyos kis mászkálós, ugrálós, platform stílusú játékok. Lehet, hogy próbálkozások látnak ugyan napvilágot, de kiemelkedő produkció, az nagyon kevés van közöttük. Ezt az űrt próbálja betölteni a Tomba 2.

*Endrédy Tibor*




**TOMBI! 2**

**WHOOPEE CAMP**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTZSHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON ARANYOS, MEG SZÉP IS
× KORLÁTOLT MOZGÁSTÉR, NÉHOL IRÁNYÍTHATATLAN

**89%**

Vagyunk egy páran, akik nagyon csípik a régi vágású, point&click kalandjátékokat, azokat a játékokat, amelyekben a tárgyak használatán, és a párbeszédeken van a hangsúly. Sajnos azonban úgy tűnik, valóban csak egy páran vagyunk, mert a stílus valahogy szép lassan ki ment a divatból. A Broken Sword volt az utolsó képviselője, na meg talán még a Discworld Noir is ide sorolható.

Vannak azonban cégek, melyek csak nem mondanak le erről a játéktípusról. Legalábbis a Broken Swordöt is készítő Revolution most megint egy hasonló alkotással állt elő. Igaz, az In Cold Blood-ban már nem point&click az irányítás, és némi akciót is vegyítettek a játékmenetbe, de azért a régi vágású feladatok maradéktalanul megvannak. Mondjuk így: egy kis Metal Gear hozzáadagolásával tették fogyaszthatóbbá a stílust. Mint titkos ügynök egyrészt James Bond-filmbe illő megoldásokat kell kikísérleteznünk, ugyanakkor néha erőszakkal kell célt érnünk, s ehhez a Metal Gear óta népszerű csendes gyilkolás technikáját kell sikeresen alkalmaznunk.

## A LEGFONTOSABB TUDNIVALÓK

Nos, miután így dióhéjban sikerült kifejtenem a játék lényegét, talán térjünk is rá a történetre. (Kénytelen vagyok ilyen távirati stílust magamra erőltetni, mert a Revolution megtartotta azt a jó szokását, hogy egy állati hosszú kalandot hozott össze, s elméletileg itt még egy végigjátszásnak is helyet kell szorítani.) A játék főhőse egy MI6 ügynök, John Cord. Nem túl sikeres ügynök, hiszen a játék eleve úgy indul, hogy hősünk egy vallatószobában ül, és a pribékeknek engedve egyszer csak mesélni kezd. Tulajdonképpen ennek a "mesének" leszünk a főszereplői, tehát mint egy rossz krimiben, egy flasback-kel indul a történet. (És azzal is folytatódik csaknem a játék legvégéig.) Íme a szinopszis: Cord egy elveszett amerikai ügynök nyomába ered az egyik volt szovjet tagköztársaság uránbányájába, s minél többet derít ki a helyi diktátor szennyes ügyeiről, annál jobban belekeveredik a dologba.

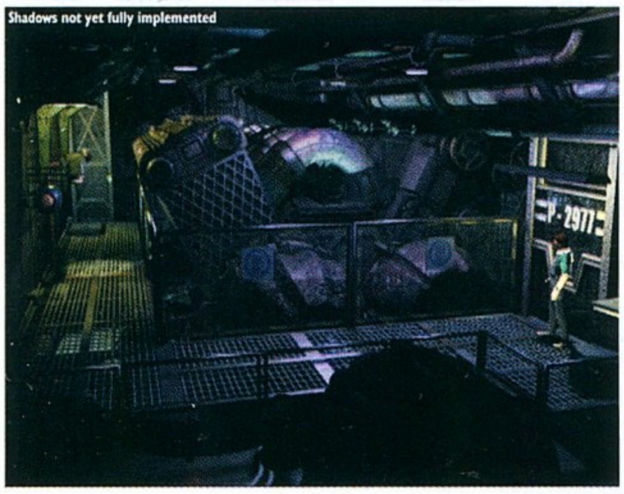
Hősünkkel képernyőről képernyőre mozoghatunk, mondhatni a Resident Evil mintájára. Ám még sem hasonlítanám hozzá, mivel sajnos a RE-nél sokkal rosszabbak a kamera-beállítások – pedig hát arra is volt épp elég panasz. Nem egy ízben néhány pixelnyi figurával kell megoldanunk feladatokat, annyira elfuserálták egyes perspektívák. Teszem azt: le kéne ütnünk egy őrt, de alig lehet kivenni, hogy egyáltalán merre néz a figuránk...

Ezt a malőrt leszámítva amúgy a grafikával nincs gond. A poligonos szereplők kifejezetten jól néznek ki. Kiváltképp tetszetősek a realisztikus fényhatások. Ha például egy teherautó helyzetjelzője mellett ácsorgunk, pirosban látható az emberünk – a figurák megvilágítása mindig a környezethez igazodik.

A kaland elemekkel is meg lehetünk elégedve, hiszen mindenhol intelligens megoldásokat kell keresnünk. Többnyire el kell vegyülnünk az ellenség között, s csak végső esetben kell fegyverhez nyúlnunk. Ha ott használunk fegyvert, ahol nem kéne, pillanatok alatt végeznek velünk. A lebukás lehetősége pedig bizony nagy – bőven van tehát meghalásra lehetőség.

Egy titkos ügynök élete folyamatosan veszélyben van, ez ugyebár rendben is volna. Ami azonban nincs rendben: a játék rengeteget tölt. Sokszor többet bámuljuk a töltés képernyőjét, mint amennyit játszunk...

A játék tehát nem nélkülöz néhány szépséghibát, de összességében nekem azért tetszett. A kémtörténet ugyanis van annyira fordulatos, és néha humoros, mint egy igazi James Bond film.


Shadows not yet fully implemented

Nos, mielőtt belekezdenénk a sztoriba, néhány fontos momentum, amire a továbbiakban nem fogok kitérni. Először is a hullákat mindig át kell kutatni, és e művelethez le kell hajolni! A megölt ellenfelektől szerezhetünk be lőszert, és néha elsősegélycsomagot! A másik dolog: vigyázzunk, mert a játék maximálisan "real time". A cselekmény nem szakad meg, amikor a tárgylistánkban kutakodunk.

Hősünk leghűségesebb társa a REMORA nevű computere. Ez afféle Bondos kütyü: Cord az órájával nemcsak hogy egy részletes térképet kérhet az aktuális környezetről, de rákapcsolódhat bármilyen számítógépre, feltörheti a biztonsági kódokat, s hozzáférhet bármilyen adathoz – csak tudnia kell, mit keres. Az órájával tud továbbá kommunikálni is: ha például segítséget akar hívni, vagy kap üzenetet.

## A BÁNYAÜZEM

Az első teendőnk bejutni egy szigorúan őrzött üzembe. Segítőnk a Volgiai Felszabadító Harcosok vezetője: Gregor Kostov. Beszéljünk vele, és kérjük meg, hogy segítsen a beszökésnél. Miközben Gregor cigarettát próbál rásózni a portásra, nekünk lehajolva kell elosonnunk az ablak alatt, illetve az épület előtt ácsorgó két katona mögött. A főbejáraton belépve balra forduljunk: ott van egy faliújság, rajta némi infoval az általunk keresett Kiefer ügynökről. Ezután az előző képernyőn az ajtón menjünk be. Miután hősünk beadott egy mesét az utunkat keresztező őrnek, a zuhanyzókhoz lyukadunk ki. Ott várjunk, amíg a jobboldalt a beszélgetés befejeződik, majd miután a katona egyedül marad, lopózzunk mögé és üssük le. Hasonlóképpen bánjunk el a zuhanyzóknál álló őrrel is. (Fegyvert itt még semmiképp se használjunk!) Alul a lifttel menjünk tovább, majd a kantinban beszélgethetünk a TV-ben közvetített meccsről, s ami fontosabb: Kieferről is. A kantin után újabb liftezés következik, majd egy újabb őrt kell csendesen likvidálni – várjuk meg, amíg hátat fordít. A liftnél a szemben lévő ajtón nyissunk be, s kérdezzük a bányamérnököt is Kieferről. Térjünk vissza az előző helyre, majd haladjunk tovább a bal oldali ajtón, s ismét a bal oldali ajtón. Kérjük le a számítógép adatait Kieferről, majd távozzunk. Az előző teremben lépcsőzzünk le, menjünk ki az ajtón, majd a széles folyosón haladjunk előre, de csak a jobbra nyíló ajtóig, amint távozzunk. Ezzel átjutottunk a bánya részlegbe. Beszéljünk a raktárossal, majd menjünk tovább a részecske gyorsítóhoz. A gyorsítót használhatjuk a mellette található tesztcsavarokkal, vagy akár a raktárosnál található szögekkel is – már ha szét akarjuk törni a plazma-célpontot. Miután kijátszottuk magunkat, toljuk félre a célt, s így is indítsuk el a gépet: ezzel az ablakot törjük ripityára. Másszunk ki, mire egy kábelt vizsgálhatunk meg, s hősünk levonja a megfelelő következtetéseket. Térjünk vissza a raktároshoz, és érdeklődjünk a kábelről. Mivel a raktáros nagyon makacs, fogjuk rá a pisztolyt, s úgy mindjárt kiadja a nála lévő levágott kábeldarabot. Utóbbit kössük rá egy szögre, és lőjük ki a gépből. Ezzel megvan a "híd". Másszunk ki a párkányra, és keljünk át a szakadék felett.

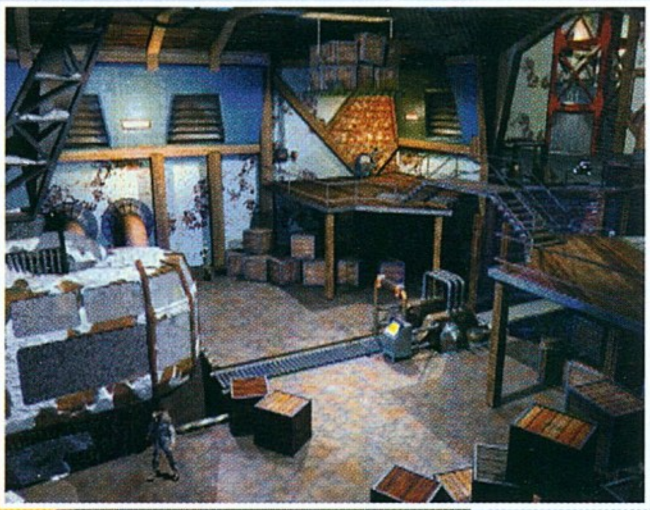
A bányában egy beszélgetést hallgathatunk ki Professzor Tolstov (a bányát felügyelő, ám csak kényszerből dolgozó fizikus) és Chi-Ling Chen (egy ismeretlen szándékú kínai nő) között. Utána vizsgáljuk át Tolstov számítógépét, s kérjünk le minden szóba jövő adatot, majd beszéljünk a proffal az elrabolt lányáról, s miután már megbízik bennünk, kérjük a segítségét a bánya B szektorának (Kiefer vélhető tartózkodási helyének) a felkutatásához. A beszélgetés után Tolstov segít majd nekünk kinyitni a továbbvezető ajtót. Kilépve rögtön néhány katonába botlunk. Az eltakarításukhoz Gregor segítségére van szükségünk: vegyük hát fel vele a kapcsolatot e-mailen. Kostov kisebb tűzijátéka után osonjunk el a bámészkodó őrök mögött, majd be az ajtón. Bent a bal oldali folyosót válasszuk, s menjünk be mindjárt az első ajtón. Beszéljünk a technikussal, majd nézzük át a szobában fellelhető számítógépet, ami egyébként a lifteket működteti. Menjünk tovább szemben az ajtón. Próbáljuk meg elkerülni a járőröző katonákat. (Ha nagyon nem megy, lelőhetjük őket, de a lövésekre a többi őr is felfigyel...) Haladjunk tovább, és vizsgáljuk meg a liftet, majd a következő teremben a biztosítékot is. A másik ajtón menjünk végül a lifthez, amivel ereszkedjünk le. Lent a kis házban a technikus elárulja, hogyan kapcsolhatjuk le a liftet, amire azért van szükség, mert hamarosan robotokat küldenek Kiefer után. A vészliften próbáljunk visszamenni – kár, hogy nem működik. De már tudjuk, honnan kapcsolhatjuk be! Térjünk vissza a lifteket működtető terminálhoz, és használjuk. Ezután tegyünk egy kört: liftezzünk le, majd a vészliften vissza, és vegyük ki a normál lift biztosítékát. Aztán ereszkedjünk ismét le (most már végleg) a vészlifttel. A járőröktől kénytelenek vagyunk megszabadulni, majd egyenesen továbbhaladva egy hídhoz, és néhány lézersugárhoz jutunk. Amikor a lézer elalszik, akkor kell átrohannunk, különben végez velünk egy automata ágyú. Mint ahogy Kieferrel is végzett: az árokban megtaláljuk a hulláját. A holttestet átkutatva fontos információkhoz, és egy akkuhoz jutunk. Ugyanitt egy kapu mögött láthatjuk a kiutat, de sajnos a rács zárva marad. Kerülnünk kell: arra, ahol a katonák járőröztek. Látszólag zsákutcába jutunk, de ott van egy különleges bányagép. Az akkuval operálva működtethetjük, s máris van egy új alagút. Közben érkezik egy robot – ezek a gépek sérthetetlenek, úgyhogy nyomban meneküljünk. Fussunk egészen a leparkolt csilléig és azonnal pattanjunk bele.

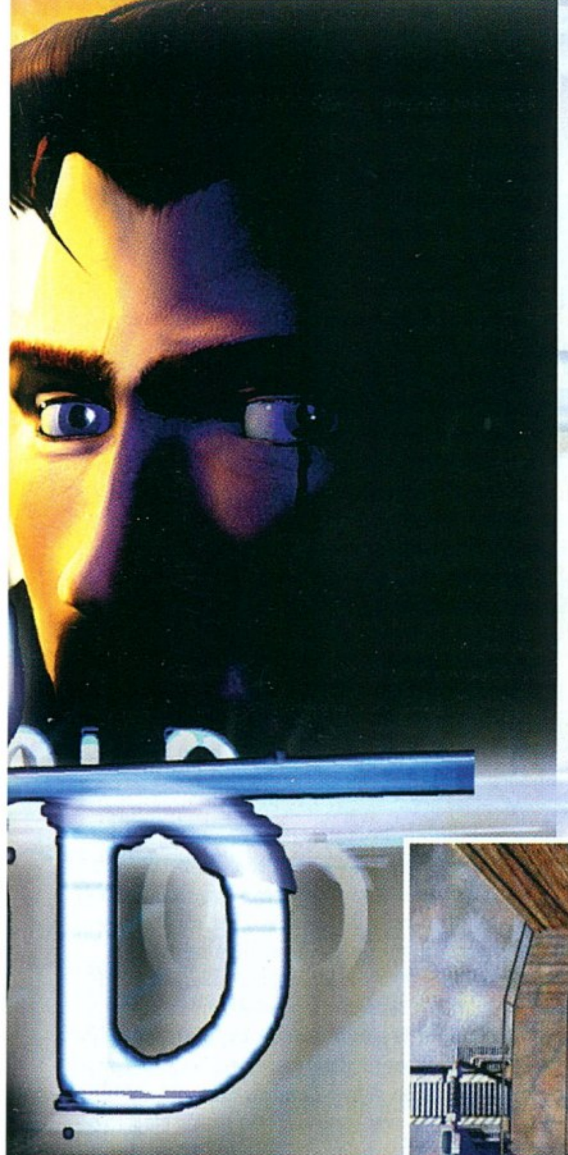



## A TITKOSSZOLGÁLATI KÖZPONT

A következő missziónál Gregor barátunk ellátja hősünket egy elektromágneses aknával: a robotok ellen ez az egyetlen hatásos fegyver. A csatornák felől közelítjük meg a központot, ahol mindjárt bele is futunk egy robotba. Amikor eltűnik az ajtóban, kövessük! Menjünk egészen a robot töltőcsatlakozójáig (de ne tovább, mert ugyanott a sarokban egy másik robot is posztol), és helyezzük el rajta az aknát. Húzódjunk félre, és várjuk meg, amíg az akna teljesíti a feladatát. Utána még ne távolítsuk el, hanem, inkább biztonságos távolságból lőjünk rá az álló robotra. Miután annak az áramkörei is kisültek, már magunkhoz vehetjük az EMP-t. A következő folyosón két ajtó is van, de egyiken sem érdemes benyitni. (Az egyik mögött egy üres kínzókamrát, a másik mögött pedig két őrt találunk.) Menjünk inkább a börtöncellákhoz, és nyissuk ki a balszélső kukucskálóját. Nagyszerű: megvan a prof lánya. Csakhogy az ajtó zárva. Ettől függetlenül mindenről kérdezzük ki Alexandrát, s csak utána menjünk a rácsos ajtóhoz. Utóbbit átvizsgálva kiderül, hogy az ajtót csak belülről lehet nyitni, úgyhogy kérjük meg Alexandrát, hívja fel magára az őrök figyelmét. Vonakodva ugyan, de megteszi. Vonuljunk félre a szomszédos folyosóra, majd amikor megérkezik az őr a cella elé, üssük le hátulról. Az immár nyitott ajtó mögött egy kis raktárba léphetünk be, ahol egy pajszert csúsztathatunk a zsebünkbe. Találhatunk továbbá egy zárt ajtót (csak biztonsági kártyával lehet nyitni), és egy lépcsőfeljárót – értelemszerűen ez utóbbin haladjunk tovább.

Minthogy a hivatalnokok szerelésében vagyunk, fent elvegyülhetünk a dolgozók között. Valahogy fel kéne jutnunk az irodákhoz. Keressük meg a hallt (lehetőleg ne próbáljunk meg a főbejáraton kisétálni), és lépcsőzzünk fel. Félúton kénytelenek vagyunk azonnal visszafordulni, mert a lépcsőfordulókban automata ágyúkat helyeztek el, s ezek hősünket természetesen idegennek vélik. Kérdezzük meg a pultnál az őrt, hol van az ágyúkat működtető rendszer központja. Felvilágosítás helyett csak annyit tudunk meg, hogy az ügyeletes tisztnél kell érdeklődnünk. Ezután kérdezősködhetünk az ügyeletes tiszt felől, akit végül a klotyóban találunk meg – éppen nagy dolga van. Ez pont kapóra jön, mert mint azt a kérdéseinkre elmondja, csak vele lehet hozzáférni az irányítópanelhez, illetve az ő biztonsági kártyájával, amit bezárt a szekrényébe. Tehát csak ki kell derítenünk, melyik az ő szekrénye. Az egyik tiszt elmondja, hogy a napi beosztás valahol ki van függesztve, s valóban: a lista ott lóg az eligazító teremben. Ezzel megtudjuk az ügyeletes tiszt nevét, s az egyetlen működő szá-



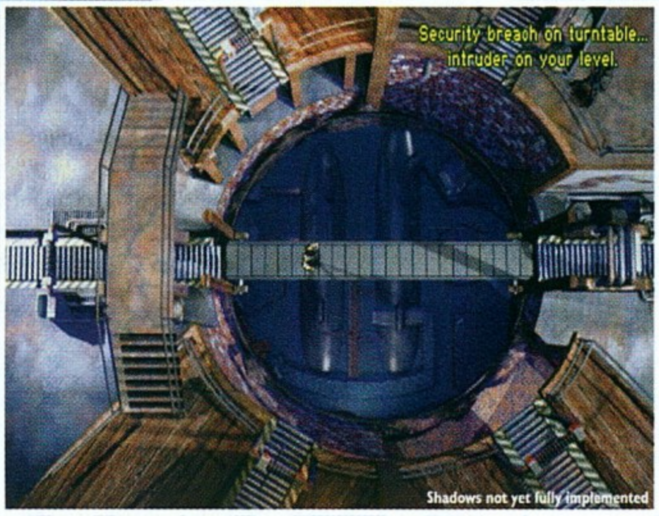


mítógépnél utánanézhetünk a személyi adatainak. Miután megjegyeztük a szekrényének a számát, az öltözőben – a sarokban – találjuk a keresett szekrényt. Az előkerülő kártyával irány az alagsor, s nyissuk ki a zárt ajtót. Bent a Remorával már nem gond az ágyúk kikapcsolása.

Az emeleten ne izgassuk az őröket, csak menjünk be a távoli ajtón, majd tovább a tiszti klotyóba. Ott vegyük elő a pajszert, és húzzuk le vele a tetőre vezető létrát. A helikopter-leszállónál nincs semmi érdekes, viszont a szerelő hangárban egy beszélgetést hallgathatunk ki – a rácsnál kell fülelni. Sajnos rossz híreket kapunk: az épületben elfogták Chi-Linget, Alexandrát továbbszállítják, és már felfedezték a behatolásunkat. Meg is szólalnak a szirénák, úgyhogy innentől már nem kell törődnünk az álcázással. A felső szintről eltűntek a katonák – csak az egyik irodában maradt egy tiszt. Zavartalanul nézhetünk tehát a dolgunk után. Lukyan őrnagy irodájában (ahol a beszélgetés is lezajlott) egy poloskát kell elhelyeznünk a központi számítógépen. Azonban problémák merülnek fel: valami szoftverhiba blokkolja a rendszert. A keskeny folyosó felé távozzunk, onnan nyílik ugyanis a rendszergazda szobája, aki készségesen kínál megoldást a hibára – még meg is csodálja a Remoránkat, amire feltöltjük a szükséges programot. Már csak installálnunk kell a központi számítógépnél, s a küldetésünk egyik feladata ezzel teljesítve van. A következő feladat: ellopni az összes adatot tartalmazó winchestert. Az újabb számítógépet a bűnügyi labor szomszédságában találjuk, de sajnos a hard disk nem akar kijönni. Speciális szerszám kell az eltávolításához – a laborban dolgozó nő szerint a számvevő tisztnél van ilyesmi. Kénytelenek vagyunk visszamenni a földszintre, és tűzharcba keveredni az őrökkel. Miután végeztünk mindenkivel, keressük meg a mindeddig hepciás hivatalnokot a kettéválasztott szobában – most, hogy már tudja hősünk kilétét, mindjárt másképp beszél. Remegve igazít útba minket a túlsó ajtó melletti szekrényhez, s elő is kerül a keresett szerszám. Miután kivettük a winchestert, távozzunk arra, amerre bejöttünk.

## A TEREPJÁRÓ VONAT

A foglyokat hatalmas, sínek nélküli "vonaton" szállítják tovább. Miután felkapaszkodtunk az utolsó kocsira, be kell robbantanunk a vasajtót – ehhez van nálunk egy akna. A gépteremben egy lifthez jutunk, de azt lentről nem lehet lehívni. Menjünk hát a füstérzékelőhöz (a villogó lámpánál), és pörköljük meg az öngyújtónkkal. A vészjelzésre egy nő érkezik, akit fenyegessünk meg a pisztolyunkkal. A lifttel ezután természetesen mi fogunk visszamenni. Azonnal vegyük elő a pisztolyunkat, mert fent két őrrel kell villámgyorsan leszámolnunk. Ha most a Remorával letapogatjuk a terepet, egy robotot szúrhatunk ki. Lépjünk ki a folyosóra, mire a robot elindul járőrözni, s ezért gyorsan kell cselekednünk. Jobbra forduljunk, s menjünk ki a folyosó végén. Azután forduljunk balra, s megpillanthatjuk a robot töltőpontját. Ott megint csak elő az EMP aknával, majd húzódjunk vissza – a robot a túloldalról fog érkezni, hiszen körbe-körbe járőrözik. Utána vegyük magunkhoz az EMP-t, és térjünk vissza az előző folyosóra, s ott be a másik ajtón. A kommunikációs szobában vizsgáljuk át a számítógép adatait, majd folytassuk az utunkat a távoli ajtón ott, ahol a robotot likvidáltuk. Elég heves tűzharcba fogunk keveredni, úgyhogy talán nem árt menteni. A folyosón ezután a bal oldali ajtón lépjünk be, s csatlakoztassuk a Remorát az újabb számítógéphez – ez a terminál a vonat védelmi ágyúit irányítja. Visszatérve a folyosóra most a távoli ajtót vegyük célba, s mögötte azonnal lőjük le az újabb őrt. Haladjunk tovább, s beszéljünk a betegszobában a fogollyal. Kiderül, hogy a szabadságharcosokhoz tartozik, s egy általa elhelyezett időzített bomba ketyeg a vonaton. Az idő vészesen szorít, de szerencsére volt egy kulcsa a bombához, amivel újra lehet indítani a visszaszámlálót. Minthogy megtudjuk a fogoly nevét, a szomszédos szobában utána tudunk nézni a számítógépen, hova tették a személyes holmijait. Így megtudjuk a szekrény számát, s azt ki is tudjuk nyitni a Remora segítségével. Nagy




szerencsénkre a cuccok között megtaláljuk a kulcsot. A betegszoba után még benézhetünk a céllövő terembe is – mulatságos, ahogy a céllövők nem figyelnek fel a fegyverünk hangjára, s mellesleg muníciót is begyűjthetünk. Ideje lenne, hogy átmenjünk a következő kocsiba: az átjáró a robot töltőhelyétől jobbra nyílik. Igen ám, csakhogy a csatlakozásnál egy lézer keresztezi az utunkat, aminek a megszakításával egy ágyú jön működésbe. Menjünk vissza a kommunikációs szobába, és a terminált használva semlegesítsük – és semlegesítsük természetesen a másik kocsiban is, ha már egyszer rákérdez a gép.

A következő kocsiban egy robot járőrözik az egyetlen továbbvezető úton: muszáj tehát kicselezni. A térképet használva akkor lépjünk a terembe, amikor távolodik, s azonnal fussunk a töltőponthoz, majd illesszük a helyére az EMP aknát. Utána már csak arra van időnk, hogy lebújjunk a ládák mögé, és várjunk. Gyűjtsük be az aknát, s ereszkedjünk le a lifttel a raktérbe. Öljük meg az őrt, azonban a technikust csak fenyegessük meg a fegyverrel, és kérdezzük őt a ládákról. Utána nézzünk utána a számítógépen, merre van a bombát tartalmazó láda. Fent fogjuk megtalálni, tehát le kell hívni a másik liftet. Fent mindjárt meg is pillanthatjuk a 66-os ládát, csak éppen előbb végeznünk kell néhány őrrel. Utána a ládánál használhatjuk a bomba kulcsát – ezzel reseteljük a számlálót, s egy órát nyerünk. Mehetünk tovább. Minthogy nincs más lehetőség, kénytelenek vagyunk felmászni a tetőre, csakhogy ott egy ágyúval nézünk farkasszemet. Ezt előbb hatástalanítani kell, amihez vissza kell fáradnunk az 5. kocsiba, fegyverzetet kezelő számítógéphez. Hatástalanítani ugyan nem tudjuk az ágyút, viszont egy másik ágyúval kifüstölhetjük. Ez után biztonságosan átkelhetünk a tetőn – közben persze lődözzük le az utunkba kerülő katonákat. A túloldalt újabb katonákba botlunk, de aztán a következő folyosón jobbra fordulva átjuthatunk a harmadik kocsiba.

A harmadik kocsiban másszunk fel nyomban az utunkba kerülő létrán a tetőre, majd ereszkedjünk le a másik létrán. A nagy ajtón belépve Cord jobbján lévő ajtón lépjünk be, majd kövessük az őrt végig a folyosón és a bal oldali ajtón lépjünk be. Ereszkedjünk le a lifttel a garázsba, s csendesen intézzük el a lenti őrt, hogy utána a fentit is könnyen likvidálhassuk. Másszunk feljebb, majd tapogassuk le a terepet, mert egy újabb robotot kell kifigyelnünk. Ahogy szoktuk, helyezzük el az EMP-t a töltőhelyen, majd balra menjünk tovább. A robot deaktiválása után még hagyjuk a töltőn az aknát, mert még egy robot hátra van. Az aktuális folyosón jobbra van egy zárt ajtó. Ennél az ajtónál a Remorát használva megnyithatjuk a zárt ajtókat, aminek hatására azonban elindul felénk az a bizonyos másik robot. Miután azt is kifüstöltük, már felvehetjük az aknát, s az addig zárt ajtó már nyitva áll.

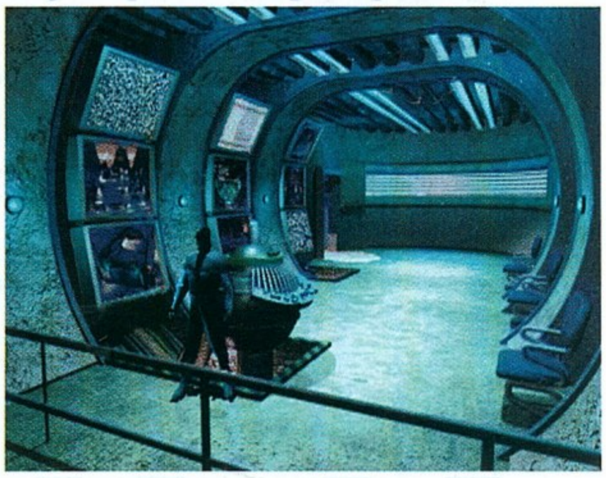
Immár a második kocsiban járunk. Az első elágazásnál jobbra forduljunk. Az ottani számítógép a kocsiban működő rakétasilót működteti, s kinyithatjuk vele a siló felső kupakját. Ismét az elágazásnál most a bal oldali ajtót válasszuk. Puffantsuk le az őrt, majd beszélgessünk el a rémült technikussal. Itt is van egy lift: ezzel a silók aljához érkezünk. Ott a számítógéppel ki tudjuk nyitni az üres siló alját is, de a karbantartó liftet már nem lehet beindítani. Kérdezzük minderről az imént látott technikust, minekután vissza kell mennünk az utolsó kocsiba, mert csak a kommunikációs szobából lehet jóváhagyni a lift indítását. Ha ez megvan, igyekezzünk vissza, hívjuk le a liftet, és liftezzünk fel a tetőre. A tetőről ezután két irányba is lemászhatunk, ám vigyázat: a robotok töltőhelyén egy különlegesen intelligens robot várakozik. A hosszabbik úton közelítsük meg, majd keltsük fel a figyelmét néhány lövéssel. Ezután siessünk a tetőn keresztül körbe (még a tetőre is követ minket a robot), s úgy helyezzük el az EMP aknát. Minderre pedig tulajdonképpen azért van szükség, mert az első kocsiba vezető ajtót csakis a töltő teremből lehet megnyitni.

Az első kocsiban folyamatosan előre haladva a börtön szekcióba jutunk, s egy őrt kell megölnünk. Itt a kamerához legközelebb eső ajtón belépve Chi-Linghez jutunk, akit azonban egy őr sakkban tart. Várjuk meg, amíg a lány kiszabadítja magát, s akkor tüzeljünk. Beszéljünk Chi-Linggel. A folyosón ez után a legtávolabbi ajtón lépjünk be. Itt kéne kimászni a tetőre, de a csapóajtó zárva van. Menjünk vissza Chi-Ling cellájába: onnan tudjuk kinyitni. Ám a második kocsi tetején még mindig működik az ágyú! Kénytelenek vagyunk így a kocsi másik felébe is ellátogatni – útközben néhány őr kellemetlenkedik. A fali széfet kell kinyitnunk, ahonnan két kulcs kerül elő. Ezeket egyszerre kell használni a kocsi elsőnek látott termében (a falon látható kulcslyukaknál), tehát az egyiket oda kell adnunk Chi-Lingnek. A kulcsokkal lekapcsoljuk a többi kocsit, szóval volt ágyú, nincs ágyú. A tetőn keresztül végre eljutunk a parancsnoki hídhoz. Gyilkoljunk le mindenkit, és vegyük át a gép irányítását...

## A GYÁRTELEP

A gyártelepre kicsit körülményes a bejutás: a bejáratnál észrevétlenül kell végeznünk az őrökkel. Menjünk a teherkocsi elejéhez és lökjük a helyére a motorháztetőt: ezzel felhívjuk az egyik őr figyelmét. Bújjunk el a kocsi sarkánál, majd amint a fickó odaér, AZONNAL lopózzunk a háta mögé és üssük le. Utána az ajtónállóval is hasonlóképpen járjunk el, azaz hátulról üssük le. Az ajtót a Remorával könnyedén nyithatjuk, bent pedig a munkás ruhánkban már szabadon közlekedhetünk – bár az őröktől továbbra is jobb óvakodni. Az első teremben a szemközti ajtón menjünk tovább. Ott beszélhetünk egy technikussal majd hozzáférhetünk a helyi számítógéphez. Egy bizonyos Vodyanoi projektről kapunk infokat, s amúgy ez a terminál vezérli az ajtókat – de minthogy nem tudjuk, mit keresünk még nincs itt dolgunk. Az előző teremben használjuk a liftet és menjünk tovább lefelé. Próbáljuk meg kinyitni a világos ajtót, majd használjuk a Remorát a gombján: ezzel kapunk egy utalást, miért is van zárva. Ismét a számítógépnél nézzünk utána a kapott infonak, majd az így nyert azonosítószámot üssük be az ajtók vezérlése opciónál, majd végül nyissuk ki a kérdéses ajtót. Most már csak arra kell vigyáznunk, hogy a körözö járőr háta mögött menjünk be a lezárt szakaszba. Egy baleset helyszínét igyekeztek így titkolni. Vegyük el a hulla ID-kártyáját és távozzunk. Liftezzünk, majd a bejárati teremből jobbra, utána pedig balra menjünk tovább. Egy ajtóhoz érkezünk, előtte egy őrrel, ám az ID-kártya birtokában immár bemehetünk. Az ajtó mögött a raktárban egy kábelt vehetünk magunkhoz. Ismét liftezzünk le, s most a lejjebbi szinten is nézzünk el a jobboldali irányba, s utána megint csak jobbra. A jókora teremben a vörös fényben úszó liftakna érdekel minket. Próbáljuk meg eltávolítani a szerelőnyílás fedőlapját – a méltatlankodó technikus a kártyánkat látva megnyugszik. Másszunk be, kössük a kábelt a kampóra és ereszkedjünk lejjebb.

A szigorúan lezárt Kappa szintre érkeztünk. Minthogy a kötél elszakadt, nincs visszaút. Használjuk a Remorát a zárt ajtó áramkörein és futtassuk le a Beelzebub programot: ezzel szezám tárul. A hullákkal teli szinten apró robotok hemzsegnek mindenfelé, de szerencsére ezeket ki lehet lőni. A halottaktól szerezhetünk elég muníciót. Menjünk tovább a liftaknával szemközti ajtón, majd egyenesen tovább. A folyosón megint csak egyenest haladjunk, majd a terem utáni folyosón lefelé forduljunk, s legalul menjünk be az ajtón. Kapcsolódjunk rá a kifagyott laptopra, bootoljuk újra, és olvassuk el az e-maileket. Amikor távozunk a szobából, egy igazi terminátor robot ered utánunk – vigyázzunk, nehogy találkozzunk vele. Rohanjunk vissza a legelső folyosóra, és ott most balra, a középső ajtón menjünk be. Nyissuk ki a széfet az imént szerzett kóddal, és vegyük ki a biztosítékot. Visszatérve a folyosóra ismét arra induljunk el, mint először, de a szomszédos helyiségben csináljunk egy teljes fordulatot, és a még nem használt ajtón lépjünk be. A számítógép segítségével töltsük fel a hatal-



mas tartályokat, és kapcsoljuk be a nagy kart. Ismét a legelsőnek látott folyosón ezúttal legfelül forduljunk balra, s menjünk végig a folyosón a derékszögű meghajlásig, majd balra a középső ajtón lépjünk be. Menjünk fel a lépcsőn, és fent illesszük a helyére a biztosítékot. A Remorát az energiaforráson használva adjunk áramot a tartályokhoz. Utána keressük meg a robotot, és csaljuk a tartályokhoz. Nagyon jól kell időzíteni: a nagy kart vezérlő szerkezetet akkor kell meghúzni, amikor a robot épp a kar útjában van – nem árt előtte menteni egyet. Ha sikerül a dolog, megszabadulunk a robottól, sőt még egy kulcs-chipet is kihalászhatunk a romjai közül. Ezt a kulcsot a kezdő folyosón a másik liftnél használhatjuk, s végre továbbállhatunk.

Az Omega szinten már nem ér semmit az álcánk, úgyhogy végezni kell az őrökkel. Egy erkélyszerűségen kezdünk, ahonnan menjünk le a lifttel. Lent két számítógépet láthatunk. Az egyiken információkat láthatunk bizonyos emberi kísérletek alanyairól, a másikkal pedig előhozhatjuk az alanyok "kalitkáit". Nézzünk utána az Oliakov paciensnek, majd hozzuk elő a celláját. Beszéljünk szerencsétlen őrülttel, s eresszük ki a kapszula oldalán lévő gombbal. Ha a főbejáraton próbálunk távozni, Cord inkább a balkont javasolja. Amennyiben a 11-es számú kapszulát felengedjük, arról pont oda lehetne ugrani. Beszéljünk Oliakovval, mire játszhatunk vele "titkososdit". Oliakov elárul néhány érdekes dolgot a diktátor Nagarovról, ha pedig tovább beszélgetünk vele, Cord végül javasolja neki a "repülősdi" játékot. Kérjük meg, hogy kövessen minket, és vezessük a 11-es kapszula tetejére. Utána engedjük fel a kapszulát, és várjuk meg, amíg Oliakov kirepülőzi magát. Egy idő után helycserét akar: épp erre vártunk! Álljunk a kapszulára, és emeltessük fel magunkat. Fentről egy nagy ugrással pont elérhető a jobb oldali balkon. A következő teremben lépcsőzzünk le, és menjünk tovább jobbra. Jókora tartályokhoz juthatunk. Vizsgáljuk meg a tartalmukat a piros gombokkal. Valamennyiben förtelmes mutánsok érlelődnek, s időközben megjelenik Nagarov is. Minthogy Alexandrát élő pajzsnak használja, csak diskurálni tudunk vele. Miután eldicsekedett a teremtményeivel, elrohan balra, és szó szerint eltűnik. Az üldözést követően a tartályoknál egy technikus jelenik meg: vele nyittathatjuk ki a másik teremben az ajtót. Utána egy olyan helyiségbe jutunk, ami látszólag zsákutca. Csak egy számítógép van, ami valami radart vezérel. De hát Nagarovnak is távoznia kellett valahogy, úgyhogy vizsgáljuk meg a szekrény jobb oldalát. Utána nyissuk ki a szekrényt, és próbáljuk elmozdítani a puskát. Voilá: megnyílik a titkos járat. Másszunk fel a létrákon – legfelül lehetőleg úgy időzítsünk, hogy az őr épp háttal legyen, amikor kimászunk. Öljük meg az őrt. Nagarov sajnos egérutat nyert, ezért lépjünk kapcsolatba Chivel. Hősünk arra kéri, vegye üldözőbe Nagarov helikopterét. Az ám, csakhogy Nagarovék titkos fegyvere be van üzemelve: többszáz fantomhelikopter látható Chi radarján. Beszéljünk a technikussal a teherautó mellett. Kérjük el a kódját a radar számító-

# IN COLD BLOOD




gépéhez. A kódot üssük be a lenti gépbe: tulajdonképpen ekkor szerez hősünk tudomást a Nephjam technológiáról. Kapcsoljuk hát ki a fantomokat. Chi rögtön jelzi, hogy kitisztult az ég, úgyhogy mehetünk fel, ahol felvesz minket a gépére.

## A BÁNYA FELROBBANTÁSA

Nem számítanak a visszatérésünkre, ezért a bányában alig van őr. A rácsos kapu sajnos még mindig zárva van. Menjünk tovább az alagútba, s nyírjuk ki a nagyszájú őrt. Láthatunk egy kart: húzzuk meg – mint látható, nem marad lent. Kérdezzük meg a technikust, mit működtet, majd kérjük meg, hogy húzza meg nekünk időben – merthogy a vasrácsot nyitja. Siessünk, hogy odaérjünk időben. Utána kerüljük ki a lézereket, s öljük meg az őrt. Az alagútban haladva egy hídon kell átkelnünk, amit egy automata ágyú őriz. Kérjük meg a kísérőnket, Gregort, hogy foglalkozzon az ágyúval. Ahogy mondja, majd fedezni fog minket: azalatt kell átrohannunk. A híd leomlik ezért Gregortól egyelőre megválunk. A túloldalt mindjárt egy tűzharcba keveredünk, majd egy zsilipajtóhoz jutunk. Az ajtót az előtte lévő terminállal – illetve a Remorával – nyithatjuk, bent pedig néhány munkás szerencsétlenkedik egy elakadt teherlifttel. Minthogy hősünket a karbantartónak nézik, vizsgáljuk meg a számítógépet. Látszólag reménytelen eset, de egy ökölcsapás megteszi a hatását. Ezután működtethetjük vele a hármas kart, és elrakodhatjuk a lift útjából a hordót. Használjuk hát a liftet. Fent másszunk fel a létrán a falra, s ott vizsgáljuk meg a betörött ablakot. Bújjunk be és beszéljünk régi ismerősünkkel Tolstovval. Miután mindenről kifaggattuk, sajnos egy őr érkezik, akit muszáj lelőnünk. Erre felfigyel egy robot, úgyhogy távoznunk kell. Tolstov megpróbálja megnyugtatni a robotot – kevés sikerrel. Kint másszunk le az udvarra, onnan gyorsan menjünk vissza az épületbe, és helyezzük el az EMP-t a töltőpontnál. Miután robotnak annyi, vegyük fel az aknát, és nézzük meg, mi van Tolstovval. A prof utolsó erejéből még átadja az ID-kártyáját: ezzel menjünk a főépületbe. A járőrtől szabaduljunk meg (de ki is kerülhetjük), majd másszunk fel a létrán, s hívjuk le a liftet a kártyával. Fent, az állványzaton sétáljunk rá a futószalagra, s mielőtt az ledobna minket, kapaszkodjunk meg a fenti csőben és másszunk át. Miután így megúsztuk a bezúzódást, a következő képernyőn azonnal rántsunk fegyvert és lődözzük le az őröket a távolban. A kazánba vezető gyors futószalagra óvatosan lépjünk rá: időben ugorjunk le róla és kerüljük meg a kazánt. Kövessük tovább a futószalagokat. Arra menjünk amerre egy őr áll – utóbbit persze küldjük a másvilágra. A platform végénél egy villanykapcsoló található. Ha sötétséget csinálunk, lent két katona eltűnik megnézni, mi az ábra. Így már lemerészkedhetünk a közeli platformot használva és végezhetünk a két további őrrel. Helyezzük el a bombánkat a hatalmas kazán közepénél, és igyekezzünk távozni mielőtt a másik két fickó visszatér. Kint Gregornak kell segítenünk egy kényes helyzetben, majd a lövöldözés után egy zárt ajtóhoz érkezünk. Gregor könnyedén berúgja, s innentől már ismerős terepen leszünk. Távozzunk ugyanúgy, ahogy az első misszióban jöttünk – néhány őr természetesen az utunkat keresztezi. A siker után némi meglepetés éri hőseinket: Gregor embereit, akik a kijáratnál várakoztak, valakik legyilkolták...

## A SZÁRAZFÖLDI BÁZIS

Új küldetésünkben Nagarov szuper-számítógépét kéne felrobbantanunk. A mágnes-vasút sínjénél kéne beszivárogni. Mialatt Chi a kapuval vacakol, nézzünk körül. Fent két irány lehetséges: az elsőnél egy rakás őrt találunk egy bunker mellett, úgyhogy próbálkozzunk a másikkal. A balra található telep kerítésének egy abroncs van nekitámasztva: ezt toljuk el. A láthatóvá váló lyukon másszunk be, s osonjunk el a ládák mögött, majd másszunk fel a karbantartó épület tetejére. A kapunál lévő őr hamarosan eljön a posztjától, s lenézve a tetőablakon láthatjuk, hogy pont alattunk kezd el meccset nézni. Zavarjuk meg az adást, s forgassuk el a tetőantennát. Utána bújjunk fedezékbe, s amikor az őr az antennához sétál, üssük le hátulról. Átkutatva egy kulcskártyához jutunk, amivel bemehetünk az épületbe. Ott játszadozzunk a villanykapcsolóval a TV mellett, amivel a kinti őr figyelmét keltjük fel. Várjuk meg míg bejön és lőjük le. Immár átmehetünk a szomszédos épületbe (a kulcskártya ahhoz is jó), ahol egy tökkelütött technikus dolgozik. Simán beadhatjuk neki, hogy egy új analizálót installálunk fel a robotok töltőjére (helyezzük el tehát az EMP-t), majd gyanút nem fogva végignézi, ahogy behívjuk mindkét robotot a számítógéppel. Sőt még hálás is nekünk, amikor felajánljuk, hogy jelentjük helyette az elromlott robotokat, s útba igazít minket, hol találunk kódot a bázis bejáratához. A kapu őrizetlenül maradt úgyhogy most oda mehetünk. Nyissuk ki a porta oldalán a csapot, s gyújtsuk meg az öngyújtónkkal a kicsapódó gázt – ennek még jó hasznát vesszük. Ezután menjünk túl a két imént meglátogatott épületen, s a kapunál megint csak a kártyát használjuk. Másszunk fel a drótkötélpálya tornyába. Fent zárt ajtó mögött egy robot munkálkodik, ezért inkább másszunk tovább a létrán. A tetőn a közelebbi őrt üssük le, a másikat pedig lőjük le – így a leggyorsabb. Ez után vegyük kezelésbe a rakétaállást. A Remorával csatlakozva keressünk a hő-követős rakétának egy célpontot: az égő gázt. Indítsuk el a rakétát...

Immár a bunker őreinek nagy része a robbanás helyénél bámészkodik. Kerüljük ki őket, s végezzünk a maradék kettővel. A bunkerben – ahogy a technikus mondta – letölthetjük a szükséges kódot, és visszamehetünk vele Chihez. Ekkor Gregor érkezik, aki szerint Chi árulta el az embereit a múltkor, s ezért teljesen bekattan – amikor megfenyegeti hősünket, Chi végül lelövi.

Használjuk a letöltött kódot a kapun, s bent szabaduljunk meg az őröktől – Chi segít nekünk. Ahogy haladunk előre észrevesznek minket, s mini robotokat küldenek. Megszólal a riasztó is, úgyhogy a liftek használhatatlanná válnak. Másszunk fel a vonat tetejére, majd az utolsó kocsiról feljebb – közben néhány őrre számíthatunk. A fotocellás ajtónál vigyázzunk: mögötte egy katona posztol. Utána még jobban figyeljünk, mert azt követően ugyanez a felállás, csak immáron két őrrel. (Nagyon szarul vált a kamera, úgyhogy célra tartott fegyverrel araszoljunk be a terembe.) Chi még fokozza a helyzetet: néhány mini robotot ereszt ki az egyik ládából. A következő teremben két őrt, és egy terminált találunk. Előbbieket öljük meg, utóbbit pedig vizsgáljuk át. Ezután Chi hátramarad az irányító teremben, mi viszont leliftezhetünk. Lent immár nyílik a rakodótér kapuja, s két őrrel találjuk magunkat szemben. A haláluk után felmehetünk a személyi lifttel, ám csak a lanovka vezérlőtermébe jutunk – a szuperszámítógép tehát a drótkötélpálya másik végénél van. Helyezzük el az EMP-t a töltőpontnál, és nyissuk meg a biztonsági ajtókat, hogy a robot – amit korábban már itt láttunk – be tudjon jönni_ Miután szabaddá tettük az utat, vegyük magunkhoz az EMP-t, és indítsuk útjára a lanovkát. Az indítást követően ki kell rohannunk a párkányra, ugyanis csak annyi időnk van, hogy a tetejére felugorjunk.

## NAGAROV BÁZISA A SZIGETEN

A bázison fő az észrevétlenség. Bújjunk le a ládák mögé, és türelmesen várjuk ki, amíg az őr mögé kerülhetünk. Az elkövetkezendőkben egy forgatható futószalag kap nagyobb szerepet. Ennek a termináljához léphetünk oda, s kezdésnek fordítsuk el háromszor (mindegy, melyik irányba), hogy pont az ellenkező irányba nézzen. Így átkelhetünk vele a tengeralattjárók felett, és ott felmászhatunk a létrán. (Közben ne fussunk, mert a lépteink zajára felfigyelnek az őrök). Az emelvényen üssük le az őrt, majd az ottani terminállal forgassunk kettőt az órajárással ellenkező irányba a futószalagon. Ismét keljünk át vele, és detto üssük le a következő fazont is. Ezúttal egyet forgassunk a kezelő panelnél, de most az órajárással megegyező irányba. Vegyük magunkhoz a falról az akkut, utána menjünk át a keskeny hídon, és megint utazzunk a futószalagon. A túloldalt a ládák takarásában osonjunk a robot mögé, s amint elhagyta a töltőpontot, helyezzük el az EMP-t. A ládák takarásában várjuk meg, míg a robotnak annyi. Tegyük be a helyére a vészlift akkuját (a falnál) és hívjuk a liftet.

A gyárrészlegben menjünk tovább, majd körbe az állványzaton, és be az ajtón. Ott tekerjük el a csapot, ami lent nyit ki egy gőzszelepet.Ténykedésünkre egy technikus jön elzárni a csapot. Menjünk le a liftjével, és fussunk el az őrök háta mögött, majd a következő teremben fel a lépcsőn és tovább. Ezután a baloldali ajtót választva egy őrhöz és egy töltőponthoz érkezünk. Az őrt üssük le hátulról, majd helyezzük el az EMP-t a töltőponthoz. Utána a baloldali ajtón távozzunk és fussunk a gyalogjáró hídon, amíg el nem érkezünk egy terembe. Ott végezzünk az őrrel, majd hátra arc, mert egy robot vesz minket üldözőbe. Csaljuk az EMP-hez, utána vegyük magunkhoz az aknát, majd az így megtisztított teremben válasszuk a bal oldali ajtót. A lépcső utáni ajtó mögött egy őrrel kell végezni – simán leüthetjük. Utána menjünk le a lifttel a biztonságiak szintjére.

Megérkezvén menjünk tovább az egyetlen lehetséges irányba, utána pedig a járőröző robot háta mögött be a bal oldali ajtón. A kínkamrában beszéljünk a technikussal: némi infot kapunk a továbbjutáshoz. A következőben mindig meg kell néznünk a térkép scant, ha nem akarunk robotokba ütközni. Az előző teremben most a jobb oldali ajtón menjünk tovább, tehát várjuk meg, amíg a robot bejön, és hátat fordít. Utána a következő helyen rögtön forduljunk balra, s hamarosan elérkezünk a börtönhöz, ahova egy lépcső vezet lefelé. Itt raboskodik Alexandra. Ismerős a helyzet: csak beszélni tudunk vele. Induljunk el visszafelé, majd a teremben, ahol egy robot és egy őr ácsorog, bújjunk le a ládák mögé. De úgy, hogy a másik irányból jövő robot se lásson minket. Amikor a másik robot bejön, az ácsorgó arra fordul: ezt az időt kell kihasználnunk, hogy kimenjünk a másik ajtón. A folyosó utáni teremben üssük le az őrt, s használjuk a számítógépet, ami az ajtókat vezérli. Sajnos a börtönajtó nem nyílik, viszont el tudjuk zárni a robotokat. A 4-es ajtóval zárjuk ki az imént látott robotot, mire elindul a szomszédos teremből a másik, kivizsgálni, mi a helyzet. Gyorsan zárjuk be magunkat a 9-es és a 10-es ajtóval. Utána amikor a robot a 10-es ajtót megy vizsgálni a robot, zárjuk el a 7-es ajtóval. Most még a térkép jobb oldalán mászkuráló robotot szigeteljük el a 12-es ajtóval, és kész is vagyunk. Nyissuk ki a 9-es ajtót, és a lift ajtaját, azaz a 11-est. Most már csak két őr van a lifthez vezető úton. Az elsőt hátulról leüthetjük, a másikat pedig becsalogathatjuk ugyanoda egy pisztolylövéssel. A lifttel lemehetünk a rakparthoz, ám ott hemzsegnek a katonák. Inkább menjünk fel a reaktor szintjére. A lift mellett nyissunk be a középső ajtón. Zárva van. Sebaj, menjünk tovább, és a reaktornál lépcsőzzünk le. Üssük le a fickót a terminálnál, s kapcsolódjunk rá a gépre. Megtudhatunk mindent a reaktorról, főként a hűtéséről. Két szivattyú hűti: az egyik pont a mögött az ajtó mögött van, ami az imént zárva volt, de innen ki tudjuk nyitni. Hanem most még ne oda menjünk, hanem liftezzünk vissza a lanovka szintjére. Egy robottal találjuk magunkat szemben, de szerencsére épp a másik irányba kémlel. Installáljuk fel az EMP-t, majd visszasétálva a lifthez hívjuk fel magunkra a figyelmet egy pisztolylövéssel. A robot likvidálása után vegyük fel az EMP-t, és kapcsoljuk ki a szinten található szivattyút – a csap elfordításával lehet. Ez után menjünk a reaktor szintjén kinyílt ajtó mögé, és állítsuk le a másik szivattyút is. E beavatkozás révén sürgősen hivatják a biztonságiakat, s szabad az út a rakparton. A normál liftet nem használhatjuk, ezért a reaktor melletti liften menjünk tovább, majd kerüljük körbe a reaktort, s a túloldalt liftezzünk vissza az előző szintre. Itt találhatjuk jobbra a szerviz-liftet, amivel szintén lemehetünk a rakpartra. Most már csak egy őr van ott. Végre bejuthatunk a vezérlő szobába, ahol a számítógépnél teljesíthetjük a küldetésünket. Vagy legalábbis teljesítenénk...

## SZÖKÉS A BÁZISRÓL

Immáron valós időben folyik az akció. Megtudtuk, hogy ki volt valójában az áruló, most már csak a saját bőrünkkel kell törődnünk – no meg a segítségünkre siető Chivel és a védtelen Alexandrával. Ha most lemegyünk a rakpartra, már láthatjuk a kivezető utat: egy helikoptert. Csakhogy a helikopterhez nem vezet híd, a hidat pedig nem lehet áram nélkül felnyitni. Ezért liftezzünk fel a drótkötélpályához, és menjünk vissza az akkuér a másik lift mellé – az oda úthoz megint használni kell a forgatható futószalagot. Az akkut utána vigyük a vezérlő terembe, és rakjuk be a szemközti falnál a helyére. Most nyissuk fel a hidat. A helikopter mellett őrök ácsorognak. Amint megpillantjuk őket, tüzeljünk. Hőseink közül valamelyik sajnos eltalálja a helikoptert, s ez sajnos bonyolítja a helyzetet. Vizsgáljuk át a gépet, mire megtudjuk, milyen alkatrész szükséges. A gyárrészlegben kell körülnézni. Hősünk szemszögéből mindig csak jobbra forduljunk, s hamarosan egy kivilágított asztalba ütközünk. A munkapadon nem csak hogy a kívánt alkatrészt találjuk meg, de még egy tapadó aknát is. Irány tehát Alex cellája, és robbantsuk be. Beszéljünk Alexszel, majd menjünk megjavítani a helikoptert. Az alkatrészt használjuk rajta.

## A TENGERALATTJÁRÓ

A tengeralattjárón kissé megsértődnek, hogy egy lyukat robbantottunk, s rögtön egy lövöldözésbe cseppenünk. Utána ereszkedjünk le a hajó végében a lyukon, végezzünk a matrózokkal, majd jobbra még egy másikkal. Utána egy lift érkezik egy újabb emberrel. A következő biztonsági ajtót nem lehet kinyitni, ezért míg Chi elvacakol vele, jómagunk a kilőni szánt rakéta után menjünk – azaz fel a lifttel. Másszunk le a karbantartó folyosóra, nyírjuk ki a matrózokat, a folyosó túlsó végén pedig ismét fel. Vizsgáljuk meg a nyitott széfet – belül egy kód van felírva -, s liftezzünk fel. Haladjunk a hajó vége felé, de közben kérdezzük ki a technikust. A gépházban egy újabb katona akadékoskodik, majd vacakolhatunk egy másik széffel – de mindhiába. Térjünk vissza Chihez, azaz a torpedóteremhez. Chi éppen végez a munkával, de bajba kerül: a brutális Lukyan őrnagy magával viszi. Beszéljünk a torpedóteremben a kapitánnyal. Minthogy nem Nagarov rajongója, elmondja az imént feszegetett széfhez a kódot, s így előkerül az egyik kulcs a kilövéshez – csakhogy kettő van. A hídhoz visszafelé Lukyan kiüti a kezünkből a fegyverünket. Amint befejezi a dumát, mossunk be neki úgy, hogy beszédüljön a turbina lapátjai közé. Siessünk a hídhoz, illesszük be a kulcsunkat a panelnél, s próbáljuk meg a Remorával helyettesíteni a másikat, bár ez nem fog menni. Időközben ráadásul megjelenik Nagarov egy fegyverrel a kezében. A hajó azonban már majdnem teljesen szétesik, s ez most szerencsét hoz: miután Nagarov beszorult a létra alá, siessünk az alsó hídra a háta mögötti liften keresztül. Vigyázat: már csak egy percünk van a kilövésig. Nagarov széfjéhez a kombinációt ugyebár már tudjuk: a második kulccsal rohanjunk vissza, és szakítsuk meg a kilövést. Most már van időnk foglalkozni Chivel – igaz, most meg egy perc múlva a reaktor fog robbanni. Kutassuk át Nagarovot, majd az így előkerülő apró kulccsal másszunk le a karbantartó folyosóra, mert ott bilincselték a csövekhez a lányt. Nagarov "rezidenciáján" keresztül lehet gyorsan odaérni hozzá. De nem elég csak kioldozni, hiszen még időben el is kell hagyni az egész kócerájt!

*V.Z.*

**IN COLD BLOOD**

**REVOLUTION**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HOSSZÚ ÉS IZGALMAS KÉM-SZTORI
× A HANYAG KAMERAKEZELÉS MIATT NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ, ÉS RENGETEGET TÖLT

**83%**

# MI VAN A FELSZÍN ALATT?

# GRUDGE WARRIORS



Mit ki nem találnak a programozók kínjukban manapság. Voltak már mindenféle derbik, űrversenyek, lézereket szóró járművek és most valami mutáció következtében mindez egybe sűrűsödött, a Grudge Warriors személyében. A "kínt" arra értettem, hogy nagyon stagnálni látszik a játékipar manapság, kevés egyedi ötletet látni a piacon. Ami mondjuk nem egy meglepő dolog, hiszen az elmúlt tíz év alatt szinte minden jó ötletet ellőttek már és csak ismételni tudják magukat. Azért ennyire még nem tragikus a helyzet, hiszen még látni néha egyedi megvalósításokat, és vannak még elvetemült elméjű programozók, főleg japánban. Ezúttal mit is agyaltak ki, azt azonnal megtudjátok.

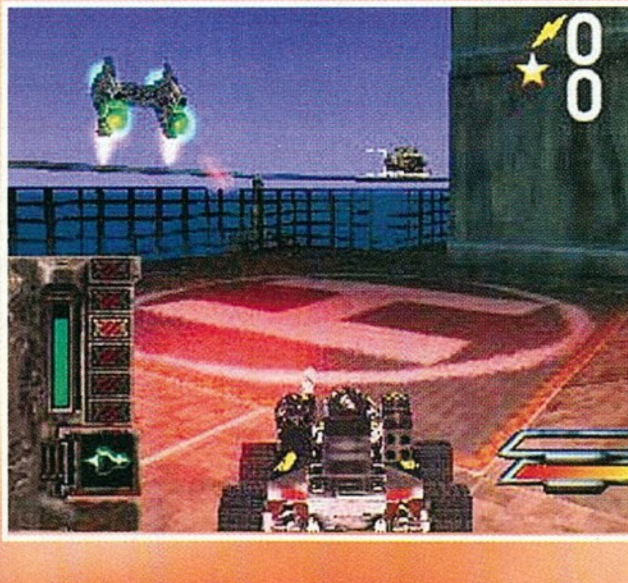
## GYILKOS TEREPJÁRÓK

Ez itt a terepjárók, az alagutak és a pusztítás birodalma. A főszereplők mindig ketten vannak a pályán és egymás ellen dolgoznak. Ezek a hősök lehetnek emberi játékosok, vagy alap esetben az egyik közülük a gép. Általában nem lesz túlságosan kemény ellenfél a gép járműve, hiszen az első öt percben likvidálni fogjuk. Az igazi kihívást a bonyolult alagútrendszerek és a pályán dögivel elrejtett tüzelő állások jelentik, melyek igencsak intenzíven képesek leszipolyozni az ártatlan atomtöltetekkel felszerelt játékos autóját. Az alapszituáció úgy néz ki, hogy választunk magunknak egy csapatot, mely rendelkezik valamilyen speciális kocsival és fegyverrel, bár ez utóbbi nekem valahogy nem igazán tűnt fel, csak a külalakban találtam különbséget a típusok között. Szóval vár ránk vagy tizenöt különböző csapat, akik a legelvetemültebb fajtából kerültek

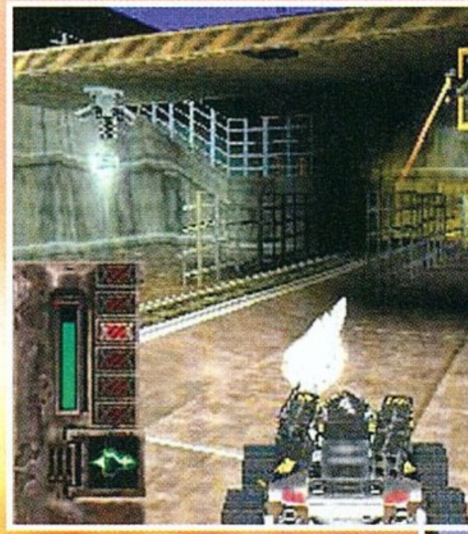


a játékba, hiszen van, amelyiknek az autója sósavval működik, van, aki rakétákat szerelt fel hajtóműként és van, amelyiket a láva ereje hajtja. Egyszóval nagy állatságok várnak még ránk a játékban. Miután kiválasztottuk emberünket és ezzel a leendő autónkat, a gép is választ magának egyet. Ezt követi a célpont bemutatása, melyet nekünk el kell pusztítanunk, minél előbb, hiszen a gép éppen azon lesz, hogy ebben megakadályozzon bennünket. Ez a célpont általában több részből áll, mint például a reaktorok kilövése, mert a pályán van belőlük vagy húsz darab elrejtve. A fő gond megtalálni lesz őket, főleg mivel nem úgy néznek ki a játékban, mint ahogy azt a menüben bemutatták nekünk, meg aztán a legtöbb célpont eléréséhez ajtókat, alagutakat kell megnyitnunk, kapcsolókat szétlőni. Szóval egy totális labirintus vár ránk, amit autónkkal járhatunk be. A pályán több bonusz tárgy is található, melyek mindenféle pontokat adnak, továbbá néhol találhatunk egy lebegő fúrótoronyra emlékeztető szerkezetet, mely képes feltölteni járművünk pajzsait. Azért nagyon fontos számunkra a pajzs épségben tartása, mert energiát nem igazán lehet találni a küzdelem során, és amíg megvan a pajzs, addig az energia nem sérülhet. Érdemes visszatérő vendégként gyakran meglátogatni ezeket az állomásokat, és rendszeresen tölteni magunkat. Általában a pályák csak annyiból állnak, hogy az első pár percben kiirtjuk az ellenfelünket és az elszórtan található lézereket, aztán már csak a célpontokra összpontosítunk. Eszeveszettül keressük az ajtók meg fénykapuk kapcsolóit és a különféle kinézetű reaktorokat. Ha minden feladatot teljesítettünk, vissza kell térnünk a kiindulási pontra, hogy a dropship, ami idehozott minket vigyen is el gyorsan.

A program grafikai és egyéb téren való kivitelezéséről elmondható, hogy nem képvisel valami extra minőséget, viszont bővel elég arra, hogy élvezhessük az egyébként igen egyszerű, butácska játékmenetet. A betöltés után beköszönő intro kifejezetten szépre sikeredett, ha eltekintünk ama hibája mellett, hogy megközelítőleg tizenöt másodpercig tart. Ezután mindenféle felbontásokkal küszködő gondok jelentkeznek, melyből arra lehet következtetni, hogy gondban voltak a megfelelő képernyő kiválasztásánál. A beköszönő szöveg, a játék és a közöttük látható töltés képernyő



alacsony felbontásban nyílik meg, míg a menü és az ott található töltést jelző kép pedig váltott soros, nagyfelbontású képernyőn. Az egészből mi csak akkor észlelünk bármit is,



mikor a gép villogtatni kezdi a képet a felbontás váltásnál és maga az interlace képernyő is nagyon megterheli a szemet. Ezen kívül pedig, sok képet csak egy felbontásban rajzoltak meg, mint például a töltés folyamatát jelző, forgó CD lemezt és a különböző felbontások eredményeképpen, ez mindig más méretben jön elő. Van, hogy betölti majdnem az egész képernyőt, néha pedig bélyeg méretben tűnik fel. Engem kifejezetten zavartak ezek az apró technikai malőrök, nem mintha ettől rosszabb lenne a játék, vagy a játékélmény, csak ez is valamiféle igénytelenségre utal a készítők részéről. A hangokkal nekem személy szerint nem volt semmi problémám, semmi kiemelkedőt nem fedeztem fel bennük. A zene kellemes aláfestésnek bizonyult a küzdelem során, míg a hanghatások sorából hiányoltam a digitalizált beszédet. Ami engem leginkább lehangolt a játékban, az nem a grafika, vagy hang minősége volt és nem is az irányítás, mert azt szintén elfogadhatónak találtam, hanem az, hogy bármelyik kocsit választottam, mindig ugyanaz a



négy fegyver volt csak választható. Ezek kimerülnek három hasonló típusú rakétában és egy gépfegyver személyében. Hiába nyomtam a H2So4 nevű járműre, vagy a lávaszóró gépezetre, vagy a "sivatagi patkányok" nevezetűre, mindenhol csak ezeket a cuccokat találtam. Szerintem egy ilyen típusú játéknak, ha más nem is, de a változatos fegyverarzenál kéne, hogy legyen az erőssége. Így bizony nagyon hamar rá lehet unni a dologra, főleg mivel a pályák nagyon gyorsan keményednek és néhány teljesítése után már a kapcsolókat sem fogjuk megtalálni olyan könnyen és megrekedünk a továbbjutásban. Lehet, hogy ismét én voltam a béna, de nekem komoly traumát okoznak az ilyen esetek. Ott állok a játék elején az első pályák valamelyikén, mindenkit kiirtottam, mindent szétlőttem és még mindig nem jön a pálya vége felirat. Nem találom meg a kapcsolókat, mert brutális módon el tudják ám rejteni őket, és ha pár órányi szenvedés után még egy újabb fegyvert sem adnak a kezembe, amivel kitombolhatnám magam, akkor felforr az agyam és elkezdek anyázni. Ilyenkor jön jól a már ismert kispárna a számba effektus, de ez nem segít a játékon, legfeljebb a szomszédok dühét enyhíti.

*Endrédy Tibor*

**GRUDGE WARRIORS**

**TAKE2 INTERACTIVE**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KÖZEPES |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | ELMEGY |

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGÉSZ KORREKT IRÁNYÍTHATÓSÁG, SZÉP NAGY PÁLYÁK
× GYENGE GRAFIKA, TÚL NAGY PÁLYÁK

**67%**

# colin | mcrae | rally | 2.0

Colin Mcrae 2.0. Na, ez az a játék, ami a Gran Turismo óta olyan szinten izgatta az összes autóversenyző fantáziáját, hogy internetes honlapokon olyan cifra dolgokat olvastam róla, hogy majdnem leestem a székemről. Volt egy fickó, aki például váltig állította, hogy a játék 3D-s lesz és így ha valakinek van 3D-s szemüvege otthon, akkor bizony csak felrakja és máris száguldozhat össze-vissza. Egy másik figura arról győzködött egy amerikai rally honlapon, hogy ebben a játékban majd F1-es pályákon is lehet száguldozni. Hátkérmszépen... Megérkezett a játék és biztos vagyok benne, hogy már mindenki végignyomta párszor, mindenkinek megvan a saját véleménye a dolgokról, így előre leszögezném: nem feltétlenül egyértelmű értékelést mutat majd ez a két oldal sem, sokkal inkább a benyomásaimat szeretném leírni a játékról, némileg másképp, mint eddig.

Névlegesen arról van szó, hogy az évek során rengeteg alaklommal beszélgettem rokonokkal, barátokkal és KONZOL olvasókkal is arról, hogy vajon menyire befolyásolja egy teszt a játékok utóéletét. Az átlagos vélemény szerint nagyon. Viszont a másik vélemény, amit sok oldalról hallok, az az ilyen típusú autóversenyekkel kapcsolatos. Egy autóversenyt – függetlenül attól, hogy Rally vagy F1 – kizárólag szubjektív értékrend alapján vagyunk képesek értékelni. Ebből kifolyólag a CM Rally 2.0-nál én némileg új és formabontó módszerhez folyamodtam. Névegesen, miután teszteltem a játékot jó egy hétig, összeszedtem 5-6 olyan ismerőst, aki szintén jól mozog a PS vezetés világában, beültettem minden nap egyet a szobámba, és a kezébe nyomtam a játékot. Talán a legfurább az, hogy nem volt két olyan emberke, aki ugyanazt mondta volna, ami mindenképp meglepő. Egy ilyen kaliberű és múltú játéknál azért már elvárnánk némi egységes sikert, vagy legalább egy "jó a játék"-ot, nem? Ehhez képes, amíg egy valódi autóversenyző ismerősöm kiröhögte a szerelések menetét, egy koca autószerelő cimborám az egekig magasztalta. Egyszóval kicsit formabontóan írnám a dolgokat, ha esetleg nagyon kesze-kusza lesz, többet nem csinálom, ígérem.

A játék intrójában igazán nincs semmi kivetnivaló, ha csak az nem, hogy lapos. Minden autóverseny intrója lassan kezdi teljesen ugyanazt a formát felvenni és ez azért zavaró, mert lassacskán teljesen kihal belőle a jó sztori, esetleg a humoros elem. Mindig mennek az autók, dübörög a zene és ennyi. Már igazán kitalálhatnának valami jobbat. Erre jó példa az EURO 2000, ami tény, hogy nem autóverseny, de valami olyan formabontóra sikerült a bevezetője, hogy majd kivitte a fejünket az ablakon, pedig az is csak fociról szól semmi másról. No, sebaj az intró után először a főmenü tűnik fel, ami az első olyan dolog, ami teljesen megosztott véleményeket produkált. Egyesek szerint nagyon sz** lett, mert ronda és egyszerű. Itt viszont én vitatkoznék ezzel, mivel ha elkezdünk lépegetni a négy fő választható pont között az egyszerű háttér szerintem baromi stílusosan változik, mintha egy kis térképet látnánk a képernyőn. Még az autóknál helyettesítő kis világító pontocskák is száguldoznak a menüpontoknál, nem is beszélve a formáról, ami az opcióknál egy irányító vagy hangszóró és magánál a rallynál egy kanyargós pálya, de az ARCADE módban egy kör, ezzel is jelezve a sötét egyedeknek: itt bizony körbe, körbe kell rohangálni. **(Szerintem isteni a dizájn. Martin)**














A választható játéktípusok közül, most nem igazán mennék bele a dolgokba, természetesen megtalálhatóak a jól megszokott klasszikus pontok, mint a bajnokság, egyszeri verseny, időmérés stb. Talán annyit érdemes elmondani ezekről, hogy mindegyik menüpontban a rallyban már jól megszokott rendszer szerint versenyezhetünk, helyszínről helyszínre, folyamatosan egyre több és nehezebb szakaszokkal. Egyébként az élethűség tartalmi szempontjából teljesen rendben van a program, tökéletesen szimulálja az időnyek versenykiírásait, de talán ez nem is meglepő, hiszen a maga nemében egy playstation-klasszikus folytatásáról beszélünk. Ha már a tartalomnál vagyunk, nem hagyhatjuk ki a kocsiarzenált, melyben tényleg minden megtalálható, ami vezetőt tűzbe hozhat. Persze versenyről-versenyre lépkedve lesznek elérhetőek a rejtett kocsik és pályák, de azért nem árulok el nagy titkot azzal, hogy nem a Ford Focus lesz a legfantáziadúsabb autó a megszerezhető négykerekűek között. Személyes kedvencem például a Peugeot 206-os is itt van természetesen, de akad Mini Cooper vagy Lancia Stratos is. Utóbbi lóereje nem igazán teszi alkalmassá egy rally játékra, mégis érdekes nekivágni egy űrhajóval a kavicsos pályának.

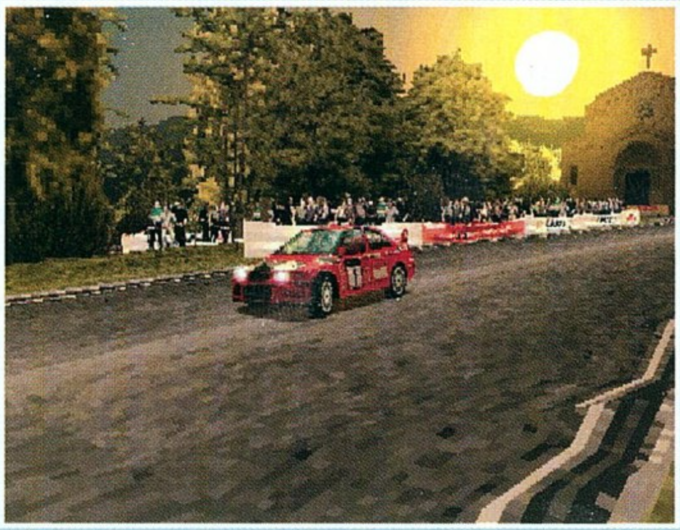
A helyszínek választéka is abszolút profi. Finnország, Görögország, Franciaország, Svédország, Ausztrália, Kenya, Olaszország és Nagy-Britannia szolgál helyszínül függetlenül attól, hogy párbajt, bajnokságot vagy egy sima hétvégi versenyt szeretnénk vívni. Mielőtt nekivágunk a pályákon a versenyeknek természetesen egy remekül megszerkesztett kisfilm mutatja végig az útszakaszt, amin versenyezni fogunk és egyúttal meg is oszt velünk egy-két trükköt, amit érdemes megfontolni a verseny alatt, különösen azoknak, akik nem szeretnek hallgatni a navigátorra és inkább saját ívükön veszik a kanyarokat.

Lassan elérkezünk arra a pontra a játékban, ahol már kicsit mélyebben és figyelmesebben érdemes megnézegetnünk a menüpontokat, névlegesen a verseny előtti információs menüre. Itt oszlottak először meg a vélemények a cimboráim között,

mivel egyesek (bizonyos maximalista ismerőseim) bizony hiányolták, hogy nincs a pályáról időeredmény feltüntetve sehol. Magyarul: nem tudni, hogy, mi a rekord ezen a szakaszon. Bár jómagam erre nem nagyon tartok igényt, mégis jobban belegondolva értékelhető hiány. Persze a játék alatt nem hiszem, hogy bárkinek is kifogása lenne az időeredményt jelző rendszerrel, de ettől függetlenül én fejet hajtok. Oké, hiányzik. Viszont a pálya adatai maradéktalanul jelen vannak, a kötelező felület adatoktól egészen az indulás pontos időpontjáig. Jól és könnyen kezelhetően nézhetjük meg a pályát, az időjárást és a hőmérsékletet is. A játéknak ebben a részében tényleg jól érvényesül az egyszerű, de könnyen átlátható menürendszer.







Ha továbblépünk a SET UP pontban is könnyen és átláthatóan választhatjuk meg a kocsink beállításait. Nem problémáztak nagyon a készítők a különböző szakzsargonokkal, így pár mondatban leírják minden alkatrészről és változtatásról a kocsira vonatkozó hatásokat, ajánlatokat és tapasztalatokat. Azoknak, akik esetleg mostanság ismerkednének meg az autósportok világával, elmondanám, hogy optimális a beállítás mindig a pályától függően, így nem igényel különösebb változtatást. Csak akkor érdemes megbirizgálni bármit is a dolgokból, ha azokhoz komoly szakértelemmel hozzá tudunk nyúlni, esetleg az évek alatt kialakult vezetési stílusunkhoz már ismerjük a legjobb beállításokat. Hozzátenném: én már jó három éve nyomom a dolgokat (bár tény, hogy inkább F1-ben), mégsem nagyon szoktam átállítani a cuccost a versenyek előtt. No, mindent összegezve itt is alapos a játék.

A Repair pontnak még nincs jelentősége, mert csak a szakaszok között kell szerelnünk, így nekiugorhatunk a versenynek.

Na kérem...itt már komoly kételyeim vannak a minőség és a nehézség egységes megítélése felől. Van, aki a pokolra kívánja a játék irányíthatóságát, van, aki el van halva, hogy milyen fantasztikusan jó. Érdekes módon, amikor épp gondolkodtam, hogy akkor most vajon kinek van igaza, összehozott a sors druszámmal, Ádámmal, aki pontosan hasonló gondolatokat fogalmazott meg, mint én. Egészen pontosan arról van szó, hogy a játék közönségét alapvetően két csapatra fogja osztani a nehézség. Azok, akik már túl vannak az első részen, azt megfelelő színvonalon meg is csinálták, végigversenyezték, már egy következő nehézségként élik meg a CM Rally 2.0-t. Azok viszont, akiknek nincs meg az a minimális rutin, ami ehhez a játékhoz szükségeltetik, nem nagyon fognak élvezni semmit, mert már MEDIUM-fokozaton otthagyja őket az egész mezőny. Nekik kifejezetten elmegy a kedvük az egésztől, annak ellenére, hogy maga a játék jó és minőségileg nagyon a helyén van. Szintén Ádám barátom hívta fel a figyelmemet egy apró pontatlanságra is, amiről én nem nagyon tudtam. A szakaszok utáni szereléseknél megkívánt időre! Itt ugyve minden megrongálódott alkatrész szerelése időbe telik, amit 60 percből kell kigazdálkodnunk. Bár a játék itt is sok nagyon jó és valósághű dolgot szimulál, mégis ha egy "valódi" versenyben mondjuk a sebességváltó egy kicsit megsérül, akkor az egész váltót ki kell cserélni, tehát fix szerelési ideje van. A játékban néha 13 perc egy váltócsere, néha 25 perc. Bár néhány helyen még előjön pár hasonló hiba, ám mégis érdemes a másik oldalról megemlíteni a nagy pozitívumok között a tényt, hogy a szerelések (mint az életben), csak ideig, óráig javítják meg a hibás alkatrészt. Magyarul: ha egy szakasz alatt már leszakad majdnem a hátsó sárhányónk, azt kicsit helyrepofozhatjuk, ám a következő szakaszban előbb vagy utóbb újra leszakad. Apró figyelmesség, ám nagyon fontos és jó. A sérülések egyébként baromi realisztikusan vannak megcsinálva és ez különösen akkor jön le, amikor belső nézetből törjük szanaszét magunkat. A hanghatások is élethűek a kavicsok felcsapódásától egész a hó ropogásáig, és persze az a bizonyos kitörő indexlámpa is benne van a játékban igencsak hangulatosan.






A következő dolog, ami nagyban megosztotta a szakértők véleményét, az a bejárható terület a pályán kívül. Talán nem vagyok egyedül a véleményemmel, hogy már megszokott kicsit, amikor egy bizonyos sodródás után a gép egyszerűen visszatesz a pályára. Ez a CM 2.0-ban sajnos vagy szerencsére (ki-ki döntse el) nem így van. Egy kisebb erdőt is bejárhatunk, ha lesodródunk az útról, ami rendkívül élethű, de sajnos az időeredményt tekintve végzetes hiba. A kocsik irányíthatósága egyébként nem rossz, de egyes pályákon viszont kifejezetten tönkreteszik az ember idegeit. Az angoloknál például körülbelül olyan szinten kell vezetni, mintha az F1-ben épp Monaco-ban versengenénk. Ráadásul, amikor elszállunk a kanyarban olyannyira rondák és pixelesek közelről a s fák, hogy az ember szó szerint elszédül a látványtól. Ha már a szédelgésnél tartunk, nekem az sem tetszik, hogy viszonylag kicsi sebességnél is akkorát tud bukfencezni a kocsi egy kapunál, mintha frissen vágták volna oda egy repülőről. Na, de jó 70 km/h-nál azért nem kellett volna egy frontális ütközésnél 50 métert visszapattannom fejjel lefele a levegőben, ugye? Ezek az apróságok, amik abszolút kétszínűvé teszik a játékot, ám ez nem von le az összegzett értékéből a CM 2.0-nak. A kocsik kezelhetősége jó, az OSD (On Screen Display), teljesen áttekinthető és könnyen értelmezhető, a navigátor kicsit besz***, de tapasztalt és a nézők is egész domborúak a pálya szélén. A helyszínek szépek, a különböző kameraállások is használhatóak (még a belső is!!!), így összegezve egy jó játék, jó folytatása lett a Colin McRae Rally 2.0. Akik meg úgy érzik, hogy bizony túl nehéz nekik a dolog, nyugodtan szaladjanak le egy kölcsönzőbe és vegyék ki a nagy elődöt, amit ha sikerül végigcsinálni, akkor ez a játék sem jelenthet problémát.

*Adam*

**COLIN MCRAE RALLY 2.0**

**CODEMASTERS**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1-4 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ABSZOLÚT MÉLTÓ FOLYTATÁS
× NÉHA TÚLSÁGOSAN IS PROFI SZÍNVONAL

**92%**

Született: Rio De Janeiro 1976.9.22
Ismertebb klubjai: Cruzerio, PSV, FC Barcelona, Inter Milan

**Dicsőséglistája:**
- Copa America
- Konföderációs Kupa
- KEK győztes
- Brazil Kupa
- Holland Kupa
- Spanyol Kupa
- France Football aranylabdása
- World Soccer szavazás világ legjobbja
- Európai aranycipős
- Spanyol gólkirály

## MENÜ

A játék stílusa hű marad az intróban emlegetett Brazil Copacabanahoz és a zenei aláfestés sem fog senkinek csalódást okozni. Miután kiélveztük főszereplőnk csillogását az amúgy is gyönyörű bevezetőben, a főmenübe jutunk. Itt a már hagyományossá vált opciókon (pl. EXHIBITION, LOAD GAME, OPTIONS) kívül a következők találhatóak.

**Arcade Cup:**
Ez tulajdonképpen egy egyenes kieséses összecsapás 16 véletlenszerű csapat között. Négy kontinensről, összesen 64 csapat közül választhatunk. Külön meglepetés, hogy a már majdnem elfelejtett válogatottunkat is feltették a palettára!

**Endurance:**
A dolog lényege hogy öt körön keresztül kell csapatunkat 100 %-os teljesítménnyel a kilences ranglista élére pumpálnunk. Minden rundó után kapunk 1 bonusz csapatot.

Ha esetleg becsúszik egy vereség, akkor sem kell pánikba esni, mert van meg 3 kreditünk.

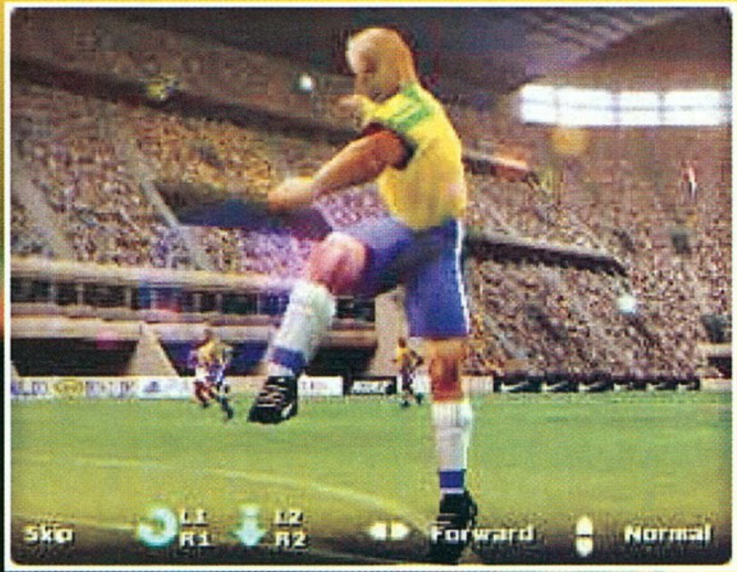
**Tournaments:**
Continental Cup – Supreme Cup (bonusz)
Continental League – Intercontinental League (bonusz)
Custom Cup
Custon League
A mar jól ismert 4 kontinensről választhatunk egy csapatot és küldhetjük harcba Liga, vagy Kupa rendszerű tornákon.

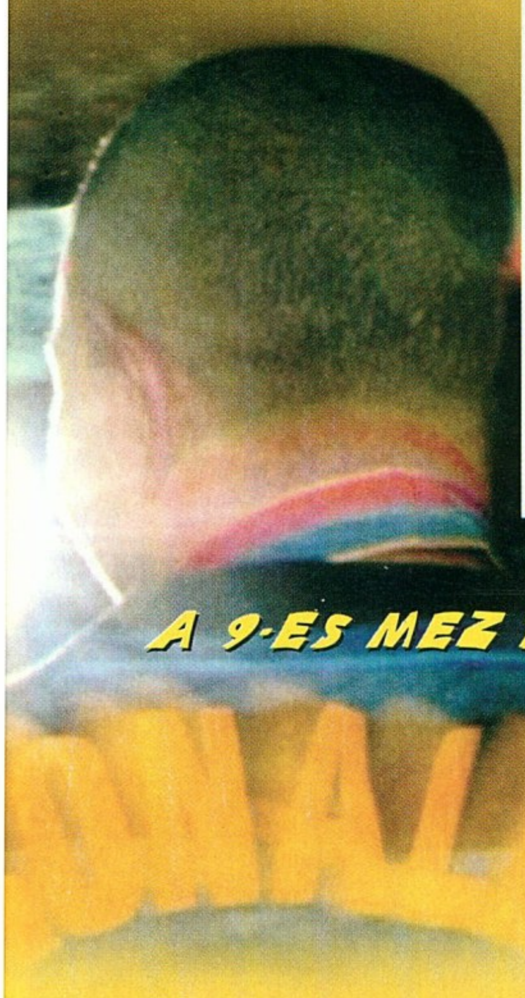
**V-Football Cup:**
Aki látott mar VB-t az tudja, miről van szó 32 csapat, 8 csoport, GIGA parádé (sponsored by ADIDAS PREDATOR).

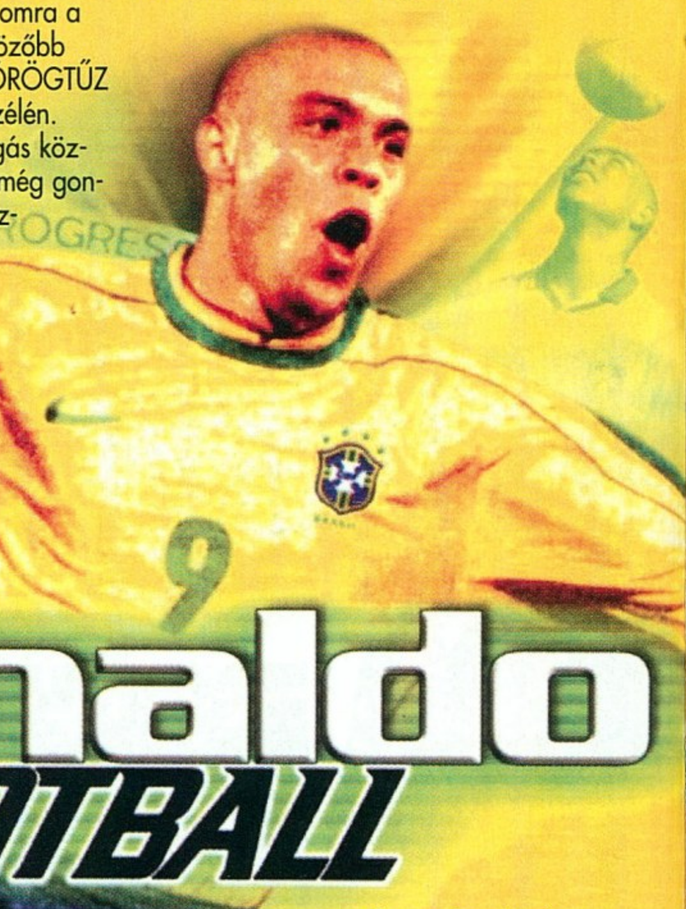
## GAME

A látványos körítést sikeresen kombinálták az apró részletek kidolgozásával. Ami számomra a leglenyűgözőbb volt, a GÖRÖGTŰZ a pálya szélén. Szögletrúgás közben akár még gondot is okozhat a tűz által keltett füst. Ilyen apróságok is vannak például, hogy a Brazilok kéz a kézben jönnek fel a grundra a 94-es VB emlékére. A grafika magáért beszél, a játékosok mozgása pedig maximálisan eleget tesz a mostani játékok által támasztott követelményeknek. Igazi "focicsemege" szamba megy egy-egy pazarabb átvétel, csukafejes, kapáslövés. A mesterséges intelligencia azért hagy egy kevés kivetnivalót maga után. Ha nálunk a labda nyugodtan letehetjük a joy-t, mert a gép nem támad meg! Ellentétben a játékosokkal a kapusok teljesítménye emberfeletti, mert tapad hozzájuk a labda. A lövések nagy százaléka elég irritáló módon a hálőrök ölében köt ki.

Néhány dolog, ami az irányítással kapcsolatos: kétfajta becsúszás van, a Négyzet és a Kör. Az előbbi piros lapot eredményez, az utóbbit egy sárgával is megúszhatjuk, amúgy az X-szel érdemes szerelni. Az egyetlen gomb, ami hasznos lehet támadásnál az R1, ez egy hosszú indítás. Negatívumkent felróható Matteus-ék számlájára, hogy a NATIONAL ELF nem adta nevét a programhoz (DANKE LOTHAR!). További hátrány, hogy nem replay-ezhetunk bármikor. Lehet, hogy csak számomra negatívum de cselekkel még nem találkoztam. Feltétlenül ki kell próbálnotok a két játékos üzemmódot, hiszen az igazi parázs meccsekre csak itt kerül sor. A megoldás, hogy a szembenálló csapatokat egymással párhuzamosan alítgathatjuk szerintem nagy ötlet (igaz az ISS-nél már találkozhattunk vele). A cserepadok viszont szegényesre sikerültek, de itt talán nem is ez a lényeg.





*A 9-ES MEZ BAJNOKA!*

# Ronaldo V-FOOTBALL

Gondolom egyértelmű, hogy kiről is van szó valójában. Akit újszülöttként csak DADADO-nak hívtak, és aki 22 éves korára megbabonázta az egész világot ezüstszínű stoplisával, magas homlokával, és nem mindennapi varázslatával. A parádé Bento Riberioból indult, ahol Luiz Nazario Da Lima Ronaldo meglátta a napvilágot. Szokásos szegény családi háttér mellett a kis Nelio-t a focin és az édességen kívül nem is érdekelte semmi. Később természetesen a Flamengo szurkolója lett és egyértelmű, hogy Zico-t elsőszámú játékosként istenítette. A csiszolatlan gyémánt sikerhajójának az utolsó kikötője Milano.

## BÚCSÚZÓUL

Az INFOGRAMES-nek sikerült a maracanai hangulatot, ha pár órára is, de bevarázsolnia a szobámba. Ezért azt hiszem örökre hálás leszek nekik! Összességében mindenkinek ajánlom, aki szereti a latinos focit.

Gratulálunk, Dunaferr!

*Ady & Alex*

**RONALDO V-FOOTBALL**
**INFOGRAMES**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ KELLEMES FOCIDÉLUTÁN RONALDÓVAL
× SOK MINDEN HIÁNYZIK

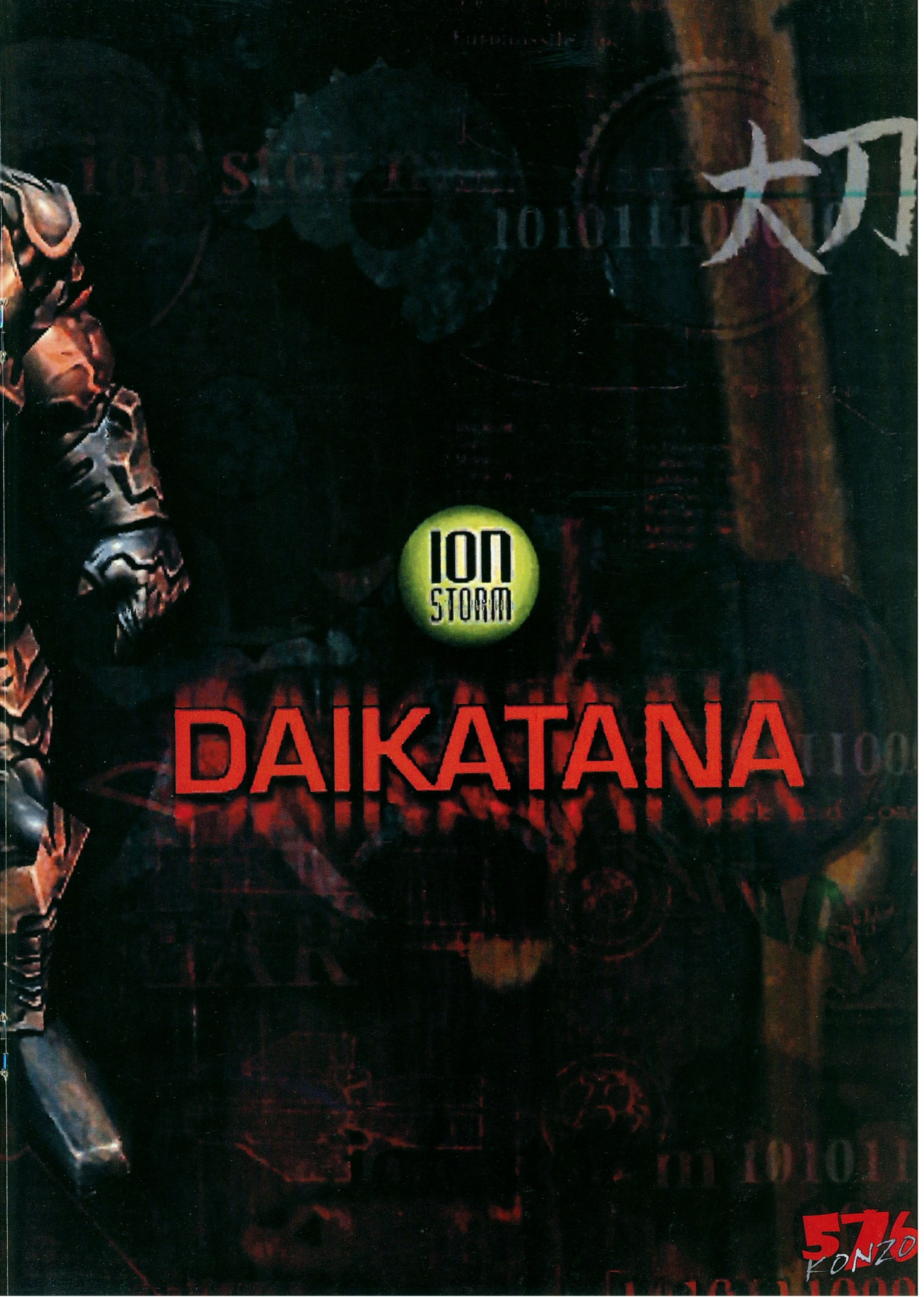
**87%**





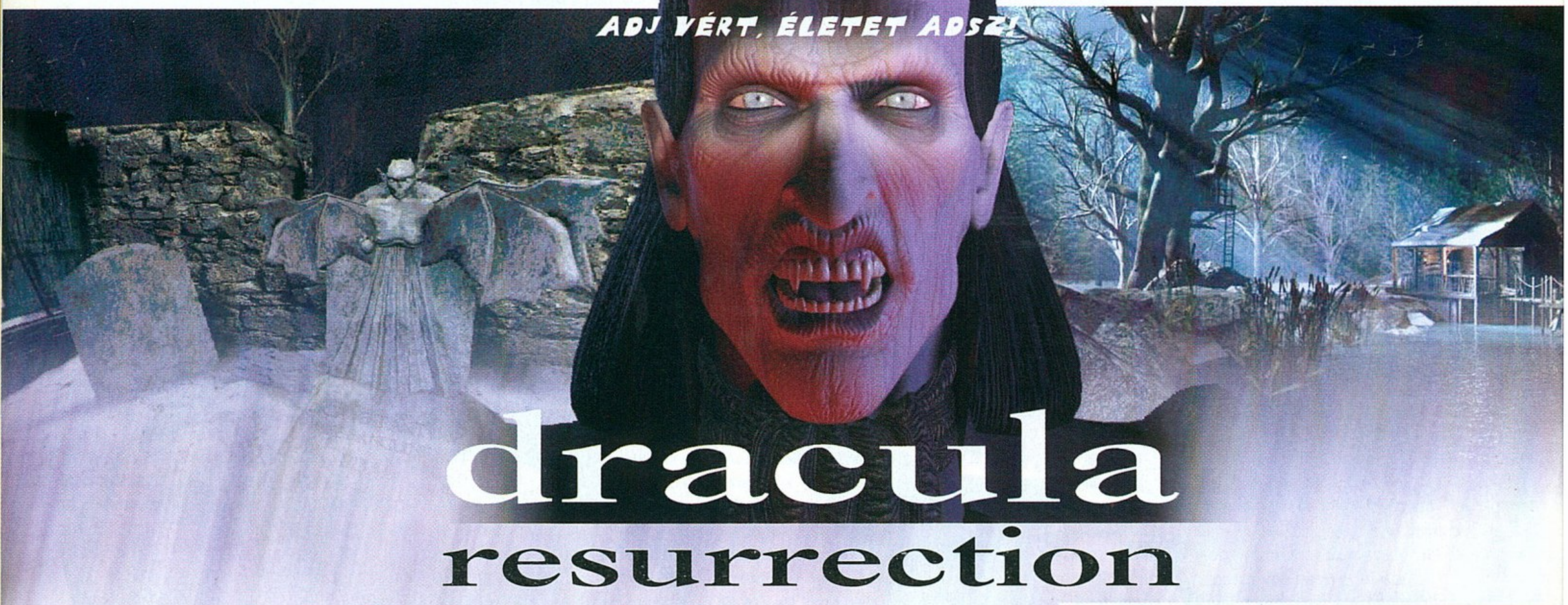

576
KONZOI


NINTENDO64


大刀
ION STORM
DAIKATANA
576
KONZO


DRAGON VALOR

Úgy tűnik, hogy PlayStation-re egyre kevesebb kalandjáték jelenik meg. Az elmúlt egy évben csupán két nagyobb cím tűnt fel, az X-Akták és a Discworld Noir, ám ezeknek sem volt túl zajos a fogadtatása. Talán azért, mert ezek az úgynevezett "Point&Clik" kalandjátékok csak egy bizonyos játékos kör számára élvezhetőek és sokan hozzá sem nyúlnak az efféle anyagokhoz, mondván túl unalmasak. Bár van némi igazság ebben, de azért azt megjegyezném, hogy már a történetek miatt, melyek rendszerint elég izgalmasak és adott esetben szórakoztatóak is, érdemes legalább egyszer végigjátszani eme stuffokat. A most bemutatásra szánt Dracula Resurrection – mint azt már gondolom kitaláltátok – szintén kalandjáték, méghozzá a szűkös kínálat ellenére nagyon jó darab. A DR már egy jó ideje megjelent PC-n és a készítők úgy gondolták – joggal –, hogy érdemes lenne átkonvertálni az anyagot PlayStation-re is. Mivel a játékhoz egy végigjátszást kell kerekítenem, gyorsan essünk is át a sztori bemutatásán.




# dracula resurrection

## DRAKULA HALÁLA ÉS FELTÁMADÁSA

A történet 1897-ben kezdődik az akkor még Magyarországhoz tartozó Erdélyben. Tél van és három gyanús külsejű alak egy ládát húz a hóban. A ládában nem akárki, hanem maga Drakula található! Az út mentén eközben két fegyveres és egy nő várakozik. A két férfi egyike Jonathan Harker a játék főszereplője, mellette a nő Mina, a felesége, akit szerencsétlenségére megharapott a nyakán Drakula és az egyetlen megoldás a megmentésére, ha megölik a vámpírok királyát. Jonathan és a barátja lelövik az egyik férfit és elkergetik a másik kettőt – az egyiket megsebesítik. Ezután Jonathan barátja a ládához lép és egy kardot szúr Draculába, ám elhibázza, mivel nem a szívébe találá, és ez a hiba végzetesnek bizonyul számára. Ezután Jonathan lép Drakula mögé és elvágja a szörnyeteg torkát, aki sebsülten esik össze a hóban, majd a felkelő nap – úgy néz ki – végez vele. Mina megmenekül, a harapásnyom eltűnik a nyakáról. A történet hét év múlva folytatódik Londonban, amikor is Jonathan hazatér a munkából ám felesége helyet csak egy levelet talál. Az asszony ebben leírja, hogy egy különös érzés kerítette hatalmába és ellenállhatatlan vágyat érez, hogy visszamenjen Erdélybe Drakula kastélyába. Csak nem Drakula támadt föl megint? Jonathan-nak is hasonló rossz érzése van, ezért azonnal vonatra száll és egész Európát bejárva meg sem áll Erdélyig, illetve Várnáig. Nos, itt az elején korrigálni szeretnék egy-két földrajzi pontatlanságot. Először is Várna nem Romániában hanem kicsit délebbre Bulgáriában van, valamint ha a játék tényleg 1904-ben játszódik, akkor nem értem, hogy a készítők miért az I. Világháború utáni (illetve azon belül is mai) Európa térképet használták az intróban? Tudom, hogy ezek apróságok, de a történelmi korhűséget megtarthatták volna a készítők.

## RÖVID ÉRTÉKELÉS

A megszokott formulától eltérően most itt az elején essünk át az értékelésen, már csak azért is, hogy a rendelkezésemre álló rövidke helyet százszázalékig a végigjátszással tölthessem ki. Először is a DR egy kiváló kalandjáték, aki ezt a stílust szereti az feltétlenül szerezze be, mert nagyon izgalmas darab. A sztori profi munka vall, a logikai feladatok nagyon intelligensek és nincsenek túlbonyolítva – bár a vége felé azért van néhány nyakatekert dolog. Ám ami a legfontosabb az a hangulat: hátborzongató! Ez főleg a kiváló zenéknek és a hangoknak köszönhető. Mindenhol sejtelmes zajok vagy épp a feszültséget fokozó zenék, hanghatások hallhatók. Ugyancsak jók a játék átvezető CG bejátszásai, amikből nincs is kevés, hisz a párbeszédek és a fontosabb eseményeket mind filmesen mutatja be a játék – éppen ezért lett 2 CD-s az anyag. Ráadásul a különböző helyszínek grafikája sem rossz annak ellenére, hogy egy hangyányit pixeles, de legalább nem keretes a játék, mint a legtöbb ilyen típusú cucc. Azonban a DR sem mentes az ilyen típusú játékok hibájától, azaz csak egyszer érdemes végigjátszani. Az újrajátszás semmilyen újdonsággal nem fog szolgálni, hacsak az átvezető filmeket nem akarjuk még egyszer látni. Az objektív értékeléshez hozzátartozik még, hogy a játék elég rövid is lett, és a töltési idő is lehetne kevésbé hosszú. Ami nagyon idegesített menet közben, az néha már borzasztóan sötét helyszínek voltak. Tudom, hogy a történetből adódóan ez így van jól, de mégis néha nagyon nehéz megtalálni a kiakasztóan sötét helyeken a továbbjutást elősegítő tárgyakat. Mindezek ellenére, aki szereti az efféle horror kalandjátékokat, bátran beszerezheti a Draculát, mivel igazán hangulatos a játék.



## A FOGADÓ ÉS KÖRNYÉKE

Mielőtt még neki kezdenék a végigjátszásnak egy pár szót hadd szóljak az irányításról. Az X az "akció" gomb, ezzel lehet beszélgetni, tárgyat felvenni, használni stb. A Körrel a menübe léphetünk be, ahol felvett eszközöket láthatjuk. Ha valamelyiket használni akarjuk, nyomjunk rá. Ezen kívül a Start-tal léphetünk a Save/Load képernyőre. Szerencsére játék közben bármikor menthetünk. Természetesen a kurzort irányítva lehet vizsgálódni, beszélgetni stb. Az újdonság, hogy most lehet le és fel is nézni. Azt hiszem az ikonok magyarázatára nincs szükség, mert menetközben úgyis minden lényegeset megemlítek. Úgy tűnik minden fontosabbat elmondtam, tehát vágjunk bele.

Miután megkaptuk az irányítást menjünk be a szemközt található fogadóba, ahol belebotlunk az intróban látott két gazfickóba, akik szerencsére nem ismernek fel minket, hanem haragosan távoznak. Ezután egy idős hölgy, Barina – a fogadó tulajdonosa – jelenik meg és közli, hogy mindenben rendelkezésünkre áll. Mivel Jonathan-nak feltétlenül el kell jutnia a Drakula kastélyába, ezért tájékozódjunk egy kicsit. A fogadóban még egy férfi iszogat – a neve Micha. Először szólítsuk meg őt a legfelső ikonnal. A rövid csevegés után menjünk Barinához és kérdezzük a kastélyról. Ő azt javasolja, hogy maradjunk itt erre az éjszakára, mivel ma este egy különleges este van – sárkányölő Szent György Estélye – és ilyenkor a világ összes gonosz hatalma Drakula házában gyűlik össze, tehát kész öngyilkosság odamenni. Persze Jonathan tántoríthatatlan, így nem marad más hátra, magunknak kell eljutni a helyre. A kutatást kezdjük kint a fogadó környékén. A bejáratnál forduljunk balra és menjünk előre be a sötétbe. A kútnál tartsuk az irányt, míg nem egy mogorva, elég csúnya képű emberbe botlunk, aki elkerget minket – ő Drakula gróf egyik szolgája, de az intróban mintha lelőtték volna. Két út áll előttünk. Forduljunk balra és menjünk a temetőbe. A tájékozódásra használjuk az útjelző táblákat – nézzük meg őket közelről. A temető a "Cuemeterium" irányába van. Itt az egyik sírból különös fényjelenséget pillanthatunk meg, valamint eléggé vészjósló hangokat hallha-





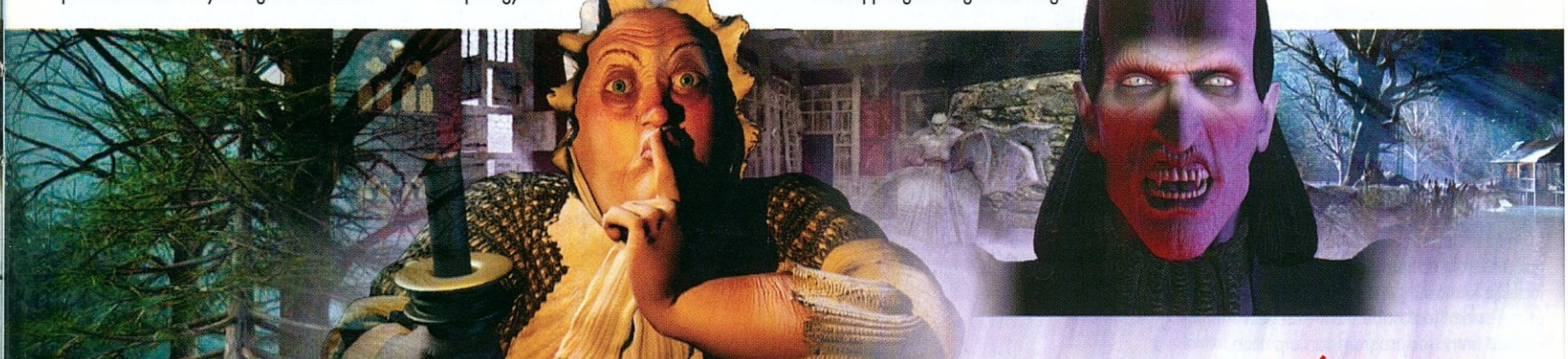


tunk, szóval igazán hátborzongató a hely. Vizsgáljuk át a temetőt, aminek az egyik végében egy fura alakú csákányt találhatunk. Vegyük fel és ássuk ki vele a közelben található sírt, amiből a fény árad. Ez a nyughely nem másé mint Drakuláé. A nem mindennapi zene kíséretében Jonathan kiássa a sírt – mondhatom nem szívbajos a srác, éjjel egy temetőben Drakula sírját ásni azért elég morbid dolog. **(Ennél már csak az lenne morbidabb, ha drakula magának ásná a sírt. Martin)** Egy sárkányfestményt és egy gyűrűt találunk, ez utóbbit vegyük magunkhoz. Ez a Sárkány Gyűrű még nagyon fontos lesz a játék folyamán. Mielőtt elhagynánk a temetőt, nézzük meg a sír fölött a festményt is. Baktassunk vissza az ösvényekhez és újra a táblákat használva menjünk a "Calvarium" nevű helyre, ez szintén egy nagyobb sírhoz visz. A kereszt mögül kapjuk fel a parittyát. Később ez majd néhány madár elintézéséhez fog kelleni. Szaladjunk vissza a fogadóba és érdeklődjünk Michánál az újonnan szerezett tárgyainkról. A gyűrűről kiderül, hogy Drakool-t a démont ábrázolja, aki a pokol kapujának őrzője. A parittyáról azt mondja, amit én fentebb, tehát néhány ellenfél likvidálásához kell a tónál. Ha kikérdeztük Michát, beszéljünk Barinával is a gyűrűről, aki eléggé megrémül és érdemleges információval nem szolgál. Hagyjuk el a fogadót, és induljunk előre, majd az elágazásnál forduljunk jobbra. Újabb két elágazás vár ránk. Először nézzünk el jobbra – "Metalium" – ami azonban zsákutcába vezet. Más út híján forduljunk balra a "Lacus" nevű helyre – ne feledjük a táblákat. Hamarosan egy házhoz fogunk érkezni, ahol is az egyik ember álldogál azok közül, akik olyan mogorván távoztak a fogadóból – Goran-nak hívják. Most sem lesz kedvesebb, mivel elkerget minket. Menjünk egy képernyővel arrébb (ahol még látszik a ház) és forduljunk jobbra, a kisebb ösvény felé. Másszunk fel a létrán és a parittyával vadásszuk le a repkedő madarakat. Goran elszalad, tehát szabad az út a házhoz. Vegyük fel az ütőt és üssük le vele a stégen álló Gorant – szerencsétlen a vízben landol. A film után a hordóban találunk egy sípot, ezt vegyük magunkhoz. Nézzünk körül a stégen, ha minden igaz, akkor egy újabb hordót van ott, amiből szedjük ki a kést. Az ajtó zárva van, ezt még nem tudjuk kinyitni, így sétáljunk vissza a fogadóba. Kérdezzük meg először Barinát, majd Michát a sípról, aki szerint a gonosz erők, illetve Drakula szolgái használták ezt kommunikálás céljából, és a kedvünkért megtanítja a dallamot, amivel hívni lehet őket. A konyhából kifelé jövet forduljunk jobbra, mivel majdnem szemben a lépcsővel van egy lejárat. Találunk egy nyílást is lent, de ez még nem jó semmire. Ebből a szobából menjünk le a lépcsőn és nyissuk ki a szekrényt, majd vegyük ki a távcsövet. Baktassunk fel a második emeletre és meg se álljunk a szobánkig. Itt a másik ajtót nem lehet kinyitni, ellenben el lehet tolni a kisszekrényt, amit tegyünk is meg. Most már rá tudunk állni a szekrényre, fent ugyanis egy padlásföljáró található, amitől jobbra egy fehér gomba alakú zárnyitó. Ezzel a "kulccsal" nyissuk ki a feljárót, és nézzünk szét a padláson. Fent egy állványt kell találnunk, amibe illesszük bele a távcsövet és nézzünk bele. A mogorva, rosszarcú embert láthatjuk a hídnál – tudjátok ő Drakula szolgája, aki elkergetett minket. Mit ad isten pont nálunk van az a síp, amivel hívni lehet, így hát játsszuk el neki a melódiát. Ahogy meghallja a dalt, rögtön ideszalad. A távcsőtől jobbra van egy kötél, ami egy nagyobb acélszerkezetet tart. Ez alatt a szolga álldogál. Gondolom már kitaláltátok, hogy mit kell tenni, természetesen a késsel vágjuk el a kötelet, így már megszabadultunk Drakula szolgájától. Visszamászva a szobánkba Barina jelenik meg, aki ijedten ugyan, de kinyitja az eddig zárt ajtót. Ideje megnézni mi is van mögötte – apropó a főbejárat zárva lesz, mivel Barina félelmében bezárja azt. Az erkélyre jutunk, ahonnan lemászhatunk a lyukon keresztül. Lent vizsgáljuk meg Drakula szolgájának hulláját és vegyük el tőle a két kulcsot. Vegyük szemügyre a közelben található kutat, ugyanis az egyik kulccsal ki lehet nyitni a tetejét. Másszunk le a kútba és induljunk előre a különös folyosón – elég furcsa zajokat hallhatunk, én majdnem szívrohamot kaptam. Sétáljunk fel a lépcsőn és jobbra vegyük fel a petróleumlámpát, majd nézzük meg közelebbről a lyukat a falon. Baktassunk le a lépcsőn és forduljunk jobbra, ahol a sötét fal található. A bal oldalon – kicsit fent – vizsgáljuk meg a falat. Szerencsére ide fel lehet akasztani a lámpát, így már láthatunk is valamit. Kapjuk fel a kötelet, illetve a hozzá csatolt csákányt. Most már végre kimászhatunk ebből a koszos kútból. Induljunk el balra, oda, ahol Drakula szolgája őrizte a hidat és próbáljunk átkelni. A dolog sikertelennek bizonyul, mivel a híd leomlik, Jonathan épphogy megmenekül. Próbáljunk visszamenni a tóhoz – arra a helyre, ahol leütöttük Gorant – de egy ember az utunkat állja. Irány vissza a fogadóhoz. Mivel a főbejárat zárva lesz, forduljunk jobbra és menjünk az erkélyig. A lyukon, amin leugrottunk akasszuk fel a kötelet, így végre visszamehetünk a fogadóba. Ha az udvaron körülnézünk jobbra észrevehetjük, hogy Drakula szolgájának hullája eltűnt! Vajon mit jelenthet ez, lehet, hogy nem halt meg!? A fogadóban faggassuk ki Michát mindenről, amiről csak lehet. Szerinte egy titkos földalatti út visz – a leomlott hídon kívül – a kastélyba, de hogy pontosan hogyan kell oda eljutni, azt ő nem tudja. Beszéljünk Barinával is, aki elmondja, hogy a pincében van a titkos út és ad egy kulcsot is. Ezzel a bal oldalon lévő szekrényben a fiókot lehet kinyitni. Ezenkívül megemlíti, hogy ez az út nagyon veszélyes, mert a férje nem tért vissza élve onnan. A fiókból vegyük fel az újabb kulcsot és a fura alakú öngyújtót, majd olvassuk fel Barina férjének naplóját – ebben a titkos útról ír. Menjünk le a pincébe és gyújtsuk meg az öngyújtóval a gyertyát a lyukban. Sétáljunk lentebb a nagy hordóig, ahol forduljunk meg. A hordó oldalán találnunk kell két sárkány festményt. Vizsgáljuk meg a hordó alsó részét és a fiókból kivett kulccsal nyissuk ki a rekeszt. A kis szerkezetbe tegyük bele a sárkány gyűrűnket, majd miután megfordult vegyük is ki belőle – nehogy ott felejtsük! Toljuk meg a hordó oldalát és már bent is vagyunk a titkos földalatti ösvényen.

## ÚTBAN A KASTÉLYBA

Induljunk el előre és ha minden igaz rövidesen egy elágazásba botlunk. Itt a jobb oldalon zsákutcába kerülünk, így hát menjünk balra. Hamarosan jobbra egy zárt ajtóba ütközünk. Haladjunk tovább előre, oda, ahol egy tányér alakú nyílást látunk a falon – ha jól emlékszem ez jobbra van. Nézzük meg a nyílást közelebbről – nyomjunk rá –, majd miután a festmény elmozdult tegyük a szerkezetbe a gyűrűt. Éljen, kinyílt az ajtó tegyük hát el ismét a gyűrűt! Ideje átmenni a kinyílt ajtón, ami a szabadba visz egy ismerős helyre. Sétáljunk vissza a tóhoz – ahol leütöttük Gorant – és a szolgától elvett kulccsal nyissuk ki az eddig zárt ajtót. Bent húzzuk ki a feszítővasat a hordók alól, így szabaddá tehetjük a felvonót. Szálljunk bele és kezdjünk el leereszkedni. Útközben azonban Goran haverja megnehezíti a liftezést, ugyanis elvágja a kötelet így lezuhanunk a bányába. A megérkezés után forduljunk balra, ahol egy hosszú láncot találhatunk. Ezt üssük szét a feszítővassal, ezzel a lépéssel gondoskodhatunk a gerendákról. Vegyünk fel egy nagyobb fadarabot a földről és illesszük a mögöttünk lévő nyílásba a falon – most már átmehetünk a túl oldalra. A bal oldalon furcsa köveket találhatunk, amiket túrjunk szét a feszítővas segítségével. Egy csontvázat találunk, aminek rakjuk el a jobb karját. Lépjünk kicsit közelebb a rácsokhoz és gyújtsuk meg a gyertyát az öngyújtóval. Lentebb a rács közelében találunk is valamit, de mivel elérhetetlen távolságra van, vegyük igénybe a csontváz hosszú karját. Ennek segítségével már elég messzire tudunk nyújtózkodni és elérjük a titokzatos tárgyat. Ha minden igaz, akkor egy rudat vettünk fel.

Induljunk előre, hamarosan egy rövid filmbejátszás következik. Egy hídhoz érkezünk. Itt a rudat használjuk a láncokon, melynek segítségével átlendülhetünk a túloldalra. Forduljunk balra és nézzünk szét. Mint fönt itt is egy rácsos kaput kell találnunk. Haladjunk tovább lefelé, majd megérkezvén forduljunk jobbra és tartsuk az irányt. Sétáljunk végig a síneken a jobb oldalon. Itt a közelben van egy váltó, ezt keressük meg, még mielőtt beszállnánk a csillébe, mivel később kelleni fog. Ha megtaláltuk ugorjunk be a csillébe és ereszkedjünk le – a csillét a bal oldalon lehet beindítani. Megérkezés után nézzünk fel és rövid keresgélés után egy kampót kell találnunk, amit vegyünk magunkhoz – kicsit nehéz megtalálni, jól nézzünk körül. Egyébként visszaérkeztünk a kiinduló pontra, ezért gyalogoljunk vissza a váltóhoz – ne a csillét használjuk, gyalog menjünk. Tegyük a kampót a váltóba, és állítsuk át. Baktassunk vissza az otthagyott csilléhez és szálljunk bele, aztán indítsuk be. A hosszú utazás végén, ha előre indulunk, nem tudunk mit csinálni, ezért



# dracula resurrection

forduljunk meg és jobbra nyissuk ki a titkos ajtót – ha szembeállunk a nagy gödörrel, akkor természetesen balra lesz. Baktassunk le a lépcsőn és vizsgáljuk meg a gépet, majd rakjuk bele a sárkány gyűrűt. Miután a szerkezet beindult vegyük ki a gyűrűt. Végre át tudnánk menni a túloldalra, ám néhány izgága denevér megakadályoz ebben. Álljunk a hídtól két képernyővel arrébb, és balra a második közelebb eső gerenda lábánál vegyük kicsit jobban szemügyre a földet. Egy lámpát kell találnunk, amit gyújtsunk be, majd tegyünk el. Lépjünk egy képernyővel közelebb a hídhoz és forduljunk a bal alsó irányba a gödör széléhez.

Nincs más hátra, mint rádobni az égő lámpát az olajra. Ezzel begyújthatjuk azt és kinyírhatjuk a denevéreket. Végre átmehetünk a hídon, ahol is forduljunk jobbra és húzzuk meg a kart. Elérkeztünk az 1-es diszk végéhez.

## 2-ES CD - DARCULA KASTÉLYÁBAN

Rögtön egy izgalmas filmbejátszásnak lehetünk szemtanúi Drakulával és még mindig élő három szolgájával. A dolog után és az utazás végén megérkezünk a kastélyba, egészen pontosan a temetőbe. Itt nézzünk egy kicsit körül, majd kocogjunk le a lépcsőn. Lent egy ajtót találunk, amit a sárkány gyűrűnkkel a bal oldalt lehet kinyitni. Vegyük ki a gyűrűt és menjünk be a cellába. Itt keressük meg a lámpát és az öngyújtóval gyújtsuk meg, hogy lássunk valamit. Nemsokára megismerkedünk Dorkóval, aki már évek óta itt raboskodik. Ő üzletet ajánl, miszerint ha segítünk neki megtörni a rajta lévő átkot, akkor ő is segíteni fog megkeresni Minát. A film után kérdezzük, ki mit tud Mináról. Elmondja, hogy szüksége van egy medálra, amit meg kell találnunk – csakis ezzel a medállal lehet az átkot megtörni. Az interakció után menjünk fel a csigalépcsőn a zárt ajtóig. Megfordulva a lépcső felé kiderül, hogy Dorkó követett minket. Szólítsuk meg és segít kinyitni a zárt ajtót. A hallba jutunk, ahol egyelőre hagyjuk a lépcsőt, helyette a szemben lévő a ajtót válasszuk. Itt vegyük ki a kulcsot a zárból. Most már fel sétálhatunk a lépcsőn, ahol menjünk be a közelben lévő ajtón. Vegyük célba Drakula szobáját, ahol egy vörös ágy található. Itt vizsgáljuk meg a szoba közepén található golyót, így kinyithatjuk a ládát. Tegyük el a golyót. A ládából vegyük ki a cuccokat – a képet és a (könyvből) a szemet(?). Ha végeztünk a kutatással elhagyhatjuk a szobát, de ne arra menjünk vissza, amerről jöttünk, hanem forduljunk balra. A könyvtárba jutottunk, ahol kezdésnél forduljunk jobbra. Menjünk be a sötét helyre és nézzük meg közelebbről a gépet a szobában. Fordítsuk el a kart, amivel biztosíthatjuk később a továbbjutást. Irány a nagy könyvtár, ahol sétáljunk előre két képernyőnyit és forduljunk jobbra. Észrevehetjük, hogy az összes polcon van egy fehér, kör alakú jelzés, ami a könyvek megkülönböztetésére szolgál. A jobb szélén az egyik oszlopban hiányzik ez a jelzés, közvetlenül jobbra a gerenda mellett. Nézzük meg jó alaposan ezt a helyet, mert van ott egy lyuk, amibe helyezzük be a kristályszemet, majd zárjuk is be a lyukat – mozgassuk le a kurzort. Kocogjunk vissza a bejárathoz és nézzük meg közelebbről a létra tetejét. Egy levél esik ki, melyet maga Drakula írt nekünk. Ebben kifejezi, hogy semmi esélyünk sincs ellene. Megemlíti, hogy Minának hamarosan vége és soha nem fogjuk viszontlátni. A dolog után toljuk a létrát a bal oldalra a 25-ös könyves polchoz. Itt találnunk kell egy kinyitható amulettet, amit ha megnyitunk, egy fénynyaláb tör elő egészen Dracula íróasztalába. Ideje közelebbről is megnézni az asztalt. Nyissuk ki a kis kör alakú zárat, hamarosan a polc is kinyílik. Nézzük meg a polcot, ahol Drakula családfáját szemlélhetjük végig. Az íróasztal alsó részét is vegyük szemügyre, mivel az érdekesebb cuccok ott vannak. Tegyük el a képet, az érmét, a fekete karikát és a kulcsot. A többi cuccot (papír, toll) nem lehet elvenni – de nem is kellenek. Most már elhagyhatjuk a szobát, de a másik ajtón távozzunk. Azért ne felejtsük el ezt a helységet, mert később még vissza kell ide jönni. Kint a jobb oldalon van egy csigalépcső, de itt még ne menjünk le. Haladjunk inkább a másik lépcsőn egészen a romokig. Itt vizsgáljuk meg a törmeléket, ahol egy fémlapot kell arrébb tenni. Alatta egy páncélruha darabját, egy kezet kell találnunk, amit vegyünk magunkhoz. Szaladjunk az imént említett csigalépcsőhöz – ami nem is olyan rég még elérhetetlen volt – és menjünk le rajta. Sétáljunk végig a folyosón, aminek a végén a kulccsal – azzal, ami a menü felső részében van és egy zárból vettük ki – nyissuk ki az ajtót. A temetőbe jutunk vissza. Mivel már régen láttuk Dorkót ideje meglátogatni. Kérdezzük meg mit tud néhány tárgyról, amit mostanában szereztünk. Az egyik legfontosabb eszközünket, a golyót a boszorkány kristállyá változtatja, amivel a kastély titkos részei tárulhatnak fel előttünk – maga a gömb jósiásra volt használatos még régen. Az érméről kiderül, hogy valójában az a sárkány medál. Dorkó némi vér segítségével helyreállítja a sérült medált, ami szintén titkos helyek megnyitásához kell. A fekete karikáról is kérdezzük ki. A hosszabb beszélgetések után menjünk vissza Drakula szobájába.

Most egy bonyolult biztonsági rendszert kell feltörni, haladjunk szép sorrendben. Először is tegyük a Drakulát ábrázoló képet a falra – szemben a szoba közepén lévő állvánnyal. Most már a helyére rakhatjuk a kristálygömböt is, aminek segítségével megnézhetjük a három szimbólumot ábrázoló kártyát, amit Drakula tart a kezében a festményen. Nézzünk be a fiókba a gömb alatt. A feladat az, hogy a kandalló felett látható három ábrát megnyomjuk a körben. Mindegyik szimbólumhoz tartozik egy ábra, ezt nézhetjük meg a fiókban. Egyébként az ábrák és a szimbólumok asztrológiai csillagjegyek. Sajnos nem vagyok jó az asztrológiában, ezért kicsit másképp fogom megadni a megoldást. A szimbólumok úgy vannak elhelyezve, mint az órán a számok, így hát vegyük alapul ezt. A három szimbólum, amit meg kell nyomni a kandalló felett a 4-es (oroszlán), a 9-es (bak) és az 5-ös (szűz), ebben a sorrendben. Ha sikerül kinyílik a titkos ajtó. (Még szerencse, hogy volt itthon egy újság, amiben benne voltak a csillagjegyek.) Bent a folyosó végén van egy kis szerkezetben a bal oldalon. Gondolom már sejtitek mi jön, természetesen ismét a sárkány gyűrűt kell használnunk, persze most se felejtsük ott. Elmozdult a szobor, nézzük meg, hogy mit találunk ott. Egy kis tőrt, amit vegyünk fel. Menjünk vissza a szerkezethez – amibe az imént a gyűrűt használtuk – és tegyük bele a tőrt. Húzzuk le a most már karrá avanzsált kést, melynek hatására kinyílik a fal közepén található démon szája. Ebbe tegyük bele az acélkesztyűt és fordítsuk el a láthatóvá vált kart. Helyezzük el a megnyílt helyen a képet. Hamarosan egy országalma jön elő, melyet a bal oldalon nyissunk ki a nálunk lévő kulccsal. Nem mondom, ez aztán a biztonsági rendszer, de csak feltörtük végre. Jonathan elmehetne tolvajnak is. A kinyílt gömbből vegyük ki a kulcsot és az ékszert. Itt már végeztünk, de még mielőtt elhagynánk a szobát, vegyük ki a falból a tőrt. Menjünk vissza a könyvtárba. Újabb hosszabb feladatsor következik. Először vizsgáljuk meg az óra tetejét. A kulccsal, amit az előbb szereztünk, állítsuk át az órát. A végén egy apró nyílás képződik a családfát ábrázoló állványon. Nézzük meg ezt közelebbről és helyezzük bele a sárkány medált (érme). Az órán ismét állítottunk egy kicsit és a szoba közepén lévő nagy földgömbön is elmozdul valami. Sétáljunk az asztalhoz és vegyük el a nehezéket, mire a papír összekunkorodik. Vizsgáljuk meg a térképet, amin a számok vannak és rakjuk a sárkány gyűrűt a piros 25 és a kék 40 közé. Menjünk vissza a földgolyóhoz és állítsuk be rajta ezeket az értékeket. Ezután nyomjunk rá a földgömbre, amiből egy szobor tör elő – az óra ismét elmozdul. Szúrjuk a tőrt a szobor hátába, és az órán az idő megint változik. Nyomjuk meg a szobor egyik szárnyát, melynek hatására egy kisebb állvány jön elő. Ebbe rakjuk bele a drágakövet, és ha minden igaz, akkor újabb titkos útvonal nyílik meg. Azért ezt sem volt egyszerű munka kinyitni.

Bent forduljunk jobbra és olvassuk el a levelet az íróasztalon. Ebben Drakula egy repülő szerkezetről ír – melyet valószínűleg Leonardo de Vinci készített –, ez most egy toronyban van. A nyitott könyvtől jobbra lökjük el a könyvet, ami felborít egy üveget. Ebben valószínűleg királyvíz lehet, mivel szétmarja a láncot, ami alatta van. Tegyük el az üveget. A középen lévő nyitott könyv felett helyezzük be a helyére a kis fekete karikát. Egy képet kapunk, alatta pedig egy szekrényt, amit nyissunk ki. Egy újabb rejtvény következik. Úgy rakjuk ki a betűket, hogy a legfelső sorban kijöjjön a SATOR a legalsóban a ROTAS szó. Ha megvan tegyük el a keresztet. Menjünk le a lépcsőn, és szemben tegyük a keresztet a helyére. Végre megnyílt azt út a Kriptába.

## A VÉGKIFEJLET

Egy sötét szobába jutunk, ahol forduljunk jobbra. Az emelvényen a rácsokat marassuk szét a savval és tegyük el az amulettet. Ezt az amulettet akarja Dorkó. Mikor eltesszük egy filmbejátszás következik, ahol három hiányos öltözetű, ám nem éppen barátságos nő támad ránk. Még szerencse, hogy Dorkó ereje és a Sárkány gyűrű megvéd minket. Ennek ellenére körül vesznek. Mivel emiatt semerre nem lehet menni, forduljunk balra és húzzuk meg a falon a kart. A nap besüt és a hölgyek távoznak. Menjünk a szoba másik végébe – ahova a nap süt – és illesszük be a keresztet a helyére. Egy újabb útvonal nyílik meg előttünk. Most már nem sok van hátra a játékból.

Bent a szobában egy filmbejátszás következik Dorkóval, aki megmutatja Minát – ott fekszik az egyik ágyon. Ám Dorkó elárul minket és bezár a szobába, hogy visszanyerje Drakula bizalmát. Miután visszakaptuk az irányítást menjünk a helység másik végébe, ahol találnunk kell a falon egy nyílást. Tegyük bele a hatszög alakú ikont és nyomjunk rá a gépre. Helyezzük az újjá alakult masinába a sárkány gyűrűt, így kinyithatjuk a nagy ablakot. Sétáljunk vissza Minához és emeljük fel. Ezzel vége is a játéknak, ám a történetnek még korántsem, hisz ne feledjük Drakula még nem pusztult el.. Ám ez már csak egy következő játék története lesz, ha egyszer lesz.

*Veres Miki*

**DRACULA RESURRECTION**

**MICROIDS**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTZSHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
EGÉR

✓ ÉRDEKES ÉS IZGALMAS TÖRTÉNET

× TÚL RÖVID, NÉHÁNY HELYEN TÚL SÖTÉT

**83%**

Talán minden játék közül, ami ebben a hónapban átfutott a kezem alatt, a legjobban az Euro 2000-nek örültem, hiszen soha jobbkor nem jöhet egy jó fociprogram, mint az épp aktuális "igazi" bajnokságsorozat után. Az EA-Sports amúgy is egyfajta etalonja lett már a hasonló jellegű játékoknak, így amikor a kezembe került a legújabb fociőrület játékváltozata, nem is merült fel bennem, hogy esetleg nagyot csalódhatnék. Nem is csalódtam! Persze nem szeretnék rögtön a végső értékelésnél kezdeni, így menjünk szépen lépésről lépésre.

Minden az intrónál kezdődik, ami rettentő egyedire sikerült, mert két teljesen különböző világot próbál összeolvasztani elég sikeresen. Névlegesen, amikor kinyílik egy ajtó egy sötét épületben és belép egy DJ, millió lemezzel a kezében a laikus még nem nagyon sejtheti, hogy neki mi köze lesz a játékhoz. Persze rövid úton nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy nagyon is sok köze, mivel ahogy beüzemeli (az enyhén futurisztikus) lemezjátszóit, kigyúlnak a fények, és már pörög is velünk a világ focielitje jó másfél percig. Nagyon hangulatos és ami sokkal fontosabb: nem elcsépelt! Amikor már annyi fociprogram van a piacon, hogy Dunát lehetne rekeszteni velük, viszonylag nehéz lehet valami újat megalkotni a játék fejlesztőinek, így viszont sikerült az EA Sports-nak egy formabontó, eredeti és jól működő ötlettel előállni.

Amikor már kigyönyörködtük magunkat az intróban, nekikezdhetünk a játéknak, ahol (ha mondhatom így) a szokásos legfontosabb menüpontok fogadnak minket. A navigálás két részre van osztva. Míg a kép bal oldalán a járulékos opciókat piszkálhatjuk meg, középen a legfontosabb, mondhatni a versennyel foglalkozó menüpontok várnak minket.

A lustábbaknak természetesen van Friendly Match, ahol mindenféle különösebb beállítás nélkül, két választott csapattal nyúzhatjuk egymást. Az EURO 2000 természetesen a jelenleg is futó Európa-bajnokság teljes szimulációja, melyben egészen a csoportselejtezőktől kell nekiugranunk az öreg kontinens leghíresebb és legveszélyesebb csapatainak, de erről majd a későbbiekben úgyis kicsit bővebben írok. Megtaláljuk a Fifa-sorozat-






ból már jól ismert Golden Goal menüpontot is, amiben ugye semmi más célunk nem lesz, csak egy általunk megadott gólszámot elérni, minél előbb, és lehetőleg az ellenfél által lőtt gólok nélkül. Ezt hosszú távú gyakorlásnak ajánlanám, azoknak, akik nem nagyon néznek túl a mérkőzésen, nem okoz igazán örömöt nekik egy taktikai csata, vagy maga az EB menetrendjében végigjátszani bármit is. Bulikra is a Golden Goal menüpont a legjobb, mert mindenféle kötöttségek nélkül akár 20-30 gólra is felrakhatjátok a lécet, így a fanatikusok is rúghatják a bőrt órákig. A másik nagy pozitívum az olyan meccsekben, ahol nincs idő, hogyha megverjük a cimboráinkat, nem tudják a képünkbe vágni, hogy "...ha még lett volna 5 perc...". Ajánlom mindenkinek, már csak azért is, mert gyakorlásnak is remek.

Persze ha már a gyakorlásnál vagyunk, a Skill Drill menüpont épp ezért lett kitalálva, de valahogy számomra kicsit vérszegényre sikerült. A játék ugyanis úgy akarja megtanítani nekünk a különböző rúgásokat, fogásokat, cseleket, hogy pusztán arra az egy gombra koncentráltat minket, mellyel a kívánt mozdulatot lehet kivitelezni. Ezzel egészen addig nem is lenne baj, míg e-mellett minden más is működne, ám ha mondjuk fejelést gyakorolunk, akkor csak a fejelést fogadja el a gép jó eredménynek, másképp fogalmazva: azt, hogy a játékban a sok különálló trükköt és mozgást, hogyan tudjuk egyszerre, összehangolva alkalmazni, ahogy erre a fociban szükség van, sajnos nem tudjuk a Skill Drill-nél gyakorolni. Ezért érdemes kiválasztani valami amatőr csapatot (mondjuk a magyart), és ellenük a Golden Goal menüpontban eljátszogatni 25-30 gólig. Garantálom, hogyha ennyit sikerül elérni, már méltó ellenfelei lehettek bárkinek, akár Normal-fokozaton is.

Van itt még egy Challenge-pont is, ahol kedvünk szerint kiválaszthatjuk azt a hét csapatot (rajtunk kívül persze), akik ellen szívesen megmérettetnénk tudásunkat és velük játszhatunk egy amolyan kisbajnokságot, ahol végül egyenes kieséses rendszerben küzdhetünk meg a győzelemért.

Az opcióknál minden megtalálható, ami szükséges lehet, akár a legbogarasabb játékosnak is ahhoz, hogy problémamentesen, mindenféle virtuális reklamáció nélkül tudjon végigfutballozni egy egész idényt.

Térjünk mégis rá magára a versenyre, ami miatt készült az egész játék, és ami miatt karikás szemekkel ébredtünk minden nap, jó három hétig! Szóval, visszatérve a játékhoz a mérkőzések még a selejtezőknél kezdődnek, így hazafiasabb

## ADJ ESÉLYT AZ OLASZOKNAK!



focirajongók megkísérelhetik akár a Magyar "profi" focistákkal leigázni Európát. Mivel jómagam is hasonló gondolkodást képviselek, nekifutottam a válogatottal a bajnokságnak és











tulajdonképpen sikerült megnyernem, de nem volt egy sétagalopp, mivel természetesen erőlét szempontjából nem vagyunk a spiccen, így mindig lefutottak és mindig lefejeltek az ellenfél játékosai. Ha tehát valaki inkább az izgalmas, élvezetes és látványos focit szeretné erőltetni, azt kell mondanom (bármennyire is fáj), hogy olyan csapatot válasszon, amelyik végig tud sprintelni egy egész pályahosszt is akár, anélkül, hogy megállna három méterenként pihenni.

Visszatérve az EB-re, a csoportmérkőzéseket játszhatjuk a valóságnak megfelelő beosztásban és játszhatjuk új sorsolással is. A mérkőzések mindkét fordulója után, elutazik szépen mindenki a belgákhoz vagy a hollandokhoz és ott a már jól ismert első körben, csoportmérkőzéses, második körben egyenes kieséses rendszerben menetelhet a kupa felé.

Már valamilyen szinten teljesen megszokott és elfogadott tény, hogy a Fifa-játékok utolsó generációjában a csapatok szakmai vezetése, irányítása, edzése legalább annyira ki van dolgozva, mint maga az akciódús focimeccs. Hol vannak már azok az idők, amikor még külön menedzser játékok tanítgatták a laikust arra, hogy miként virágoztasson fel egy focicsapatot a semmiből. Persze nem állítom, hogy nem rukkol elő egy-két gárda hasonló játékkal, de manapság már rettentően összeforrott a két dolog, ráadásul ezt a gépek kapacitása is bőven lehetővé teszi. Ebben a játékban is legalább annyit elpiszmoghatunk a menedzseléssel, mint magával a mérkőzéssel. Persze nem egy olyan programmal találkozhattunk már, ahol bizony mindent beállítottunk, a csatárok elhelyezkedésétől a kapus vetődési szögéig és a játék közben mégis minden ugyanúgy ment, mintha nem is lett volna taktikai része a játéknak. Szerencsére az EURO2000-ben ez teljesen hibátlanul be lett építve, így a legkisebb változtatás is komoly hatással lehet a játékra.

Ha már a játéknál tartunk, ott is kifejezetten élvezetes minden, átlátható, könnyen kezelhető, mégis a jól megszokott EA Sports-féle szériahibák elő-elő tűnnek a mérkőzések alatt. Az első, és talán legzavaróbb ezek közül a játékosok mesterséges intelligenciája. A támadó csatárok még csak-csak helyezkednek, sőt les esetén vissza is lépnek, de a védők nem képesek odatenni a lábukat maguktól egy esetleges ellentámadás alatt soha. Ha nem én szerelek, akkor senki nem fog. Ennél talán kicsit aktívabbak lehetnének a kollégák! A kapusok viselkedése is hagy némi kívánnivalót maga után, mivel sokszor olyan rossz helyre dobják ki a labdát (még akkor is, ha én megmondom neki, hogy hova kéne), hogy öröm nézni, ahogy az ellenfél elveszi és rögtön belövi a hálónkba a bogyót. A játék életszerűségében is akadnak apró problémák, gondolok itt arra a tényre, hogy a hálóőrök szinte minden lövést kézbe fognak. Másképpen: nagyon ritkán ejtenek ki labdákat még akkor sem nagyon, amikor jó 7 méterről lövünk teljes erővel. A távoli lövésekről már nem is beszélek. Ott aztán ragad a labda a kezükhöz, még akkor is, amikor egy 25-ről eleresztett kifliben kanyarodó, ficakba tartó lövés fognak. Hát kérem, az életben nincs olyan kapus, aki azt nem ejti ki. Az utolsó hiányosság, amit a kapusoknál észrevettem az a beadott labdákra való passzivitás. Csak akkor jönnek ki, ha az az ötösön belül van. Persze valahol pont ez a lényeg, hogy ott nem bánthatja őket senki, ám mégis sok olyan gólt lehet lőni és kapni, amit egy hús-vér kapus bizony fél kézzel lehúzott volna.

Egyébként a támadó csatárokra, jól jönnek ki a kapusok, így ha valaki sokat hezitál, nem nagyon tud majd gólt lőni, mert leszedik a lábukról a hálóőrök a labdát. A csatárok mozgatásában nincs különösebb probléma, talán annyi, hogy az általam már évek óta hiányolt lapos, erős lövést még mindig nem lehet kivitelezni. Vagy magas és erős, vagy magas és gyenge, vagy lapos és gyenge. Füvön száguldó bombákat nem tudunk lőni.

Ha már a hiányosságoknál tartunk sokszor megfordult a fejemben, hogy ha már ennyit költenek egy játékra és ilyen aprólékosan ki van dolgozva minden, igazán megoldhatnák azt is, hogy a nagyobb és híresebb játékosok egyénisége kicsit kicsúcsosodjon a meccsek alatt. Ha például sikerülne minden nagyobb sztárnak programozni egy speciális mozdulatsort, sokkal élethűbb lenne minden. Ha Beckam-el, csak jól lehetne beadni, vagy Figo-val hatalmas bombákat lehetne megereszteni 30 méterről, az mindenképp jót tenne a játéknak és a mérkőzések kimenetelének is.

Az EB előtt egyébként nagy port kavartak az új szabályok, mint a kapusok időhúzásáért járó szabadrúgás, vagy az azonnali kiállítás egy támadó "kiütése" esetén. Ezt sajnos nem vettem észre a játékban. Szerintem sikerült a Fifa 2000 szabálykönyvét beprogramozni, nem is beszélve a lassan már unalmas kommentátorokról, akik mondatait az évek során kívülről megtanulhatott minden foci-rajongó. A közvetítők ugyanazt mondják, mint jó 3 éve.

Persze ezek sokkal inkább apróságok és kisseb észrevételek, mint meghatározó, játszhatóság befolyásoló tények, különösen annak az árnyékában, hogy a játék grafikai megvalósítása nagyon szép és magával ragadó. Akár a nézők mozgását, akár a kapuba csapódó labda ívét nézzük, mindkettő a lehető legélethűbben van megrajzolva, így nem is igazán találtam kivetnivalót benne. Ami nekem nagyon tetszik, az a lassítások alatt láthatóvá váló nevek a játékosok hátán. Jópofa látni a magyar neveket egy játék csapatban. A játékosok arca még nem nagyon hasonlít az "eredeti" arcokra, de a hajviseletük már igen! Nem találtam szarvashibát a különböző gólörömökben sem, bár kicsit zavart, hogy a jó három éve megismert animációkat látni újra és újra. Talán egy kicsivel több energiát is beleölhettek volna a dolgokba, bár lassan már úgy érzem: csak az én utópisztikus elképzelésem, hogy egyszer, majd egy teljesen új, teljesen más, gyökeresen átszerkesztett focijátékkal rukkol elő az EA-Sports. Szerintem ők is inkább úgy szeretik a játékokat kiadni, hogy a már meglevő jól működő dolgokon javítanak és a hibás "alkatrészeket" cserélik le évről évre.

A játékról az összbenyomásom tökéletesen pozitív. Már minőségileg megszoktuk az EA-es játékok színvonalát, így nekik – mint ilyen téren lassan monopol fejlesztőknek – nincs más dolguk, csak újra és újra egy aktuális skint ráhúzni minden játékukra, felújítva a csapatok aktuális neveivel és tuti a siker a világpiacon.

*Adam*

**EURO 2000**

**EIDOS**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1-4 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ AKÁRCSAK AZ IGAZI EB, EZ IS PÖRGŐS, LENDÜLETES
× TALÁN A BÍRÓK KICSIT LEHETNÉNEK JOBBAK IS

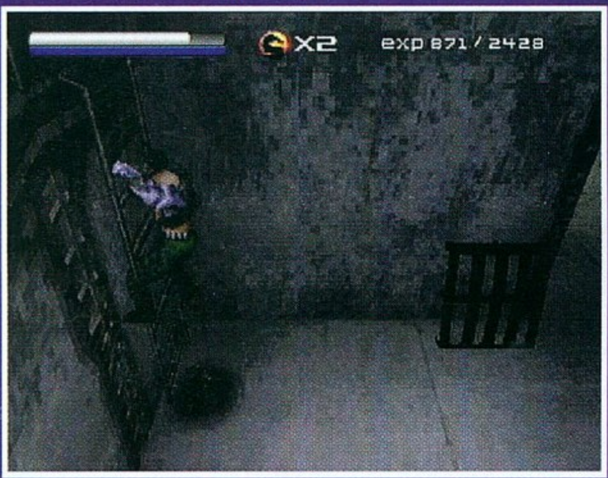
**89%**

Remélem a következő kis eszmefuttatásomért a Mortal rajongók nem fognak megharagudni, de a véleményemet nem akartam véka alá rejteni. **(Meg fognak haragudni, de nem baj. Martin)**

Néhány évvel ezelőtt, mikor megjelent a Mortal Kombat legelső része nagyon oda voltam a játékért – mint akkoriban mindenki – és Sega MegaDrive-on rengeteget nyomtam az anyagot. Mindennap hazamentem, beütöttem a "véres kódot" és már mehetett is a haddelhadd. Emlékszem mennyit mutogattam a különféle kivégzéseket ismerőseimnek.



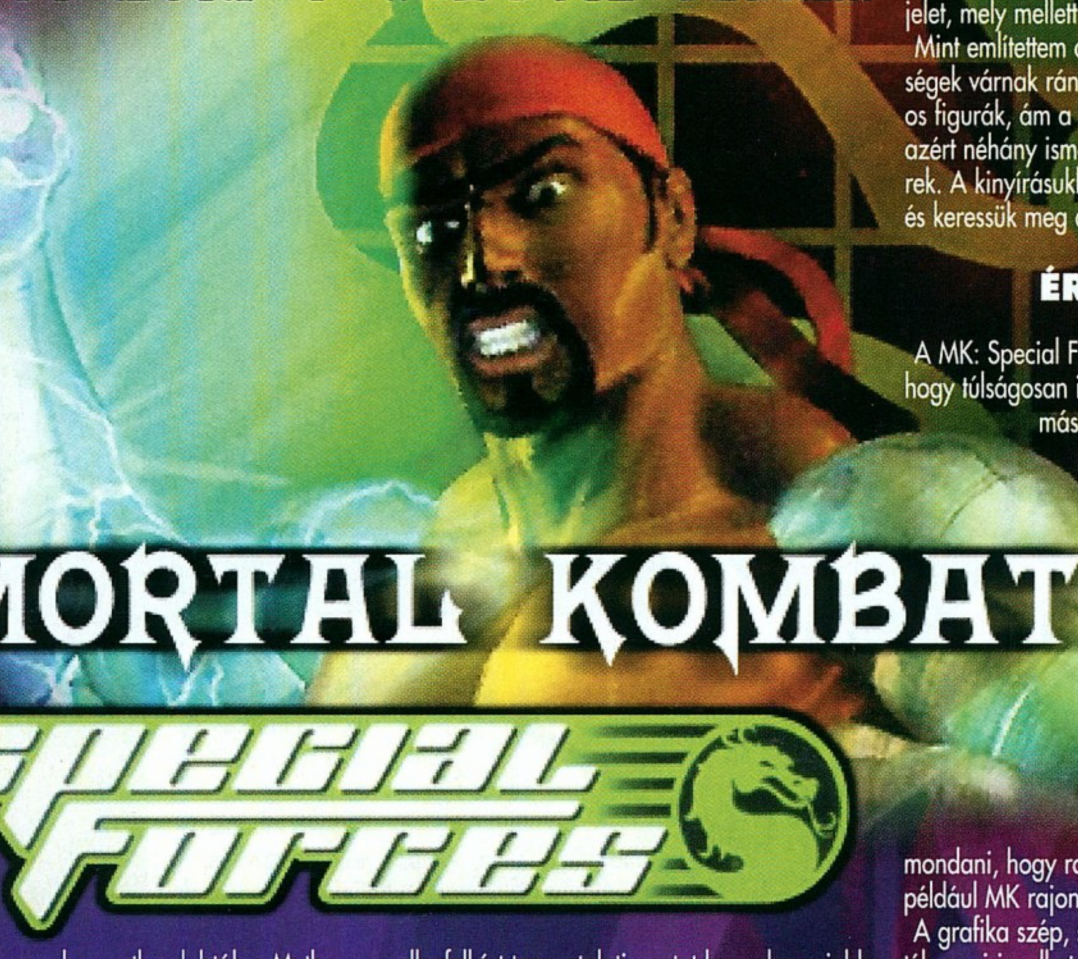

Aztán jött a második rész, amely még jobban tetszett, mint a korszakalkotó első. Minden kivégzést és mozgást kívülről fújtam – mint az első résznél – és egyáltalán nagyon kedveltem és betegre játszottam magam vele. Néhányan be is skatulyázták Mortal ****-nak. Megint eltelelt egy kis idő és beütött az új mánia, a harmadik epizód, de itt mintha megszakadt volna valami. Hiába volt sokkal jobb a grafika, a kivégzések pedig ha lehet-




tek még brutálisabbak voltak, mint az előző részeknél, mégis azok hangulatát nem érte el a játék. Talán azért, mert ahány gépre kijött, annyi verziója jelent meg (Ultimate, Trilogy, ilyen-olyan változatok). Kezdtem azt hinni, hogy több része lesz, mint a Street Fighternek. A kivégzéseket kóddal csináltam meg és feleolyan átéléssel sem játszottam, mint annak előtte – szerintem a játékban nem bennem volt a hiba. Hasonló volt a helyzet a negyedikkel is, mely egyáltalán nem rossz játék, de a Tekken 3 mellett eltörpül. Ha jól emlékszem egy kivégzést láttam a játékból, azt is a gép csinálta. Aztán volt még egy, a Mortal Kombat Mythology is, de az olyan gyenge volt, hogy kár is rá sok szót vesztegetni.

Szóval kissé pesszimista hangulatban ültem neki a legújabb Mortal játéknak, a Special Forces-nek. A betöltődés után kisebb meglepetés fogadott, hisz a MK:SP egy haladós verekedős, vagyis inkább akciójáték. Ezúttal azonban sutba dobták a Mythology-nál alkalmazott 2D-s megformázást és a játékot teljesen 3D-ben írták meg. Ez a Mortal Kombat viszont köszönhetően az érdekes játékmenetnek egész jó lett, az a Midway emberei egy igazán tökös akciójátékot hoztak össze.

## FIGHTING FORCE STÍLUSBAN...



# MORTAL KOMBAT Special Forces

## KANO ÉS BANDÁJA

A történet szerint Kano, aki a Black Dragon Klán nevű bűnöző szervezet feje szabadlábon garázdálkodik a városban, ám a társait már hűvösre tették. Egy nap azonban a börtönt, ahol fogva tartják őket, egy robbanás rázza meg és az egész várost elárasztják a gazfickók. Mivel a szabadítóakció hátterében valószínűleg Kano állt, ezért a különleges alakulat (Special Forces) egyik legkeményebb tagját bízzák meg az ügy felgöngyölítésére. Ez nem más, mint Jax.

## JÁTÉKMENET

Tehát Jax-et irányítjuk – néhány pályán állítólag Sonját is kezelésbe lehet venni. A feladat felderíteni mindegyik pályát, és kinyírni a végén a főellenséget. Persze először el kell jutni hozzájuk. Mindegyik helyszínen kulcsokat és kódkártyákat kell keresni, melyekkel természetesen a kellő helyen a továbbjutást lehet biztosítani. A készítők némi RPG elemet is csempésztek a játékba, mivel menetközben a levert ellenfelekért tapasztalati pontot kapunk – a jobb felső sarokban, ezalatt ellenfeleink energiája található. Ha szintet lépünk hosszabb és kevésbé hosszabb kombókat tanulhatunk meg, melyeket az ütésre illetve a rúgásra szolgáló gombokkal (Négyzet, X, Háromszög, Kör) hozhatunk elő. Ha esetleg elfelejtjük a mozgássorokat, amit felül kiír a gép ne aggódjunk, mivel a Select-et megnyomva a menüben találjuk magunkat, ahol többek között az eddig megtanult kombók listáját is megtaláljuk.

A helyszíneken cuccokat is kell gyűjteni – fegyvereket, gyógyításokat, lőszereket stb. A gyógyítás kiemelkedő jelentőségű, hisz a nehezebb ellenfelek legyőzéséhez feltétlenül kell. Amennyiben van valamilyen lőfegyverünk az L2-vel vehetjük elő (és tehetjük is el), majd az L1-et nyomva tartva célozhatunk. Később a távcsöves puskával zoomolni is lehet. Ebben az a bibi, hogy – csak úgy, mint a Medal of Honor-ban – nem sok értelme van ennek, mivel nem látunk messzebbre vele, mint egyébként, csak a feketeségre közelítünk rá. Vannak speciális mozgásaink is, ennek energiáját mutatja az életerőnk alatt látható kék csík. A támadásokat az R2+gomb kombinációval hozhatjuk elő, mindegyikkel mást – van egy-két brutális kivégző mozgás is! Még egy gomb maradt az R1, ami a nélkülözhetetlen védekezést takarja.

Ahogy haladunk előre a pályákon üzeneteket kapunk – a Select-tel lehet megnézni őket – melyek a missziók megoldásához szükséges lépéseket tartalmazzák (később ezeket is vissza lehet nézni a menüben).

Azt hiszem minden lényegesebbről szóltam, kivéve a játéktér felső részében található MK jelet, mely mellett a szám az életeinket jelöli.

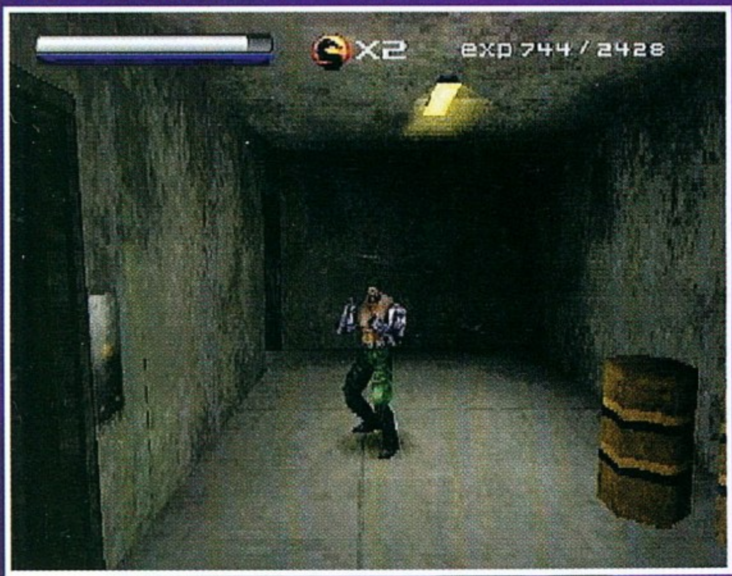
Mint említettem a pályák végeztével főellenségek várnak ránk. ők általában tipikusan MK-os figurák, ám a legtöbbjük új arc – na, de azért néhány ismerős is visszaköszön, pld. Jarek. A kinyírásukhoz gyűjtsünk elég sok lőszert és keressük meg a leghasznosabb taktikát.

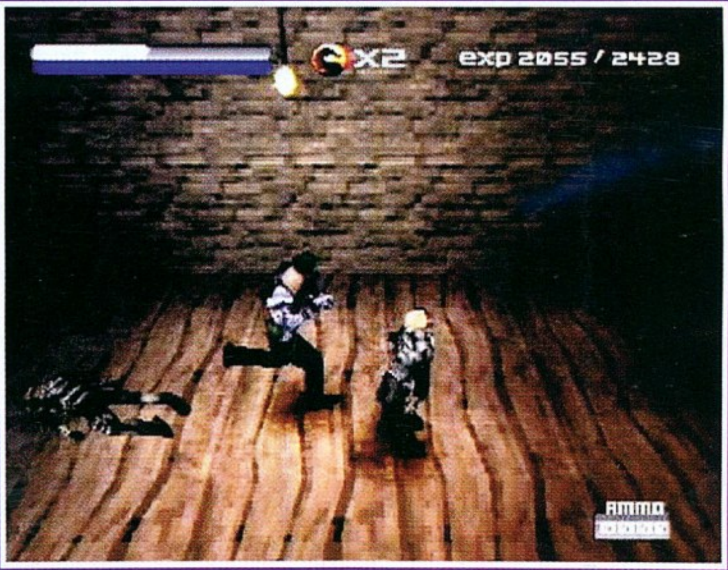
## ÉRTÉKELÉS

A MK: Special Forces-szal talán az a baj, hogy túlságosan is sok benne az egyhangú mászkálás és unalmas kulcskeresgélés, ezért egy idő után monotonná válik a játék. Persze nem azt akarom mondani, hogy rossz lenne – nem korántsem, például MK rajongók feltétlenül szerezzék be.

A grafika szép, semmi baj vele, sok akciójáték megirigyelhetné tőle. Az ellenfelek mesterséges intelligenciájával viszont sok baj van, mert ha szét akarjuk verni őket csak állnak és védekeznek, no meg hébe-hóba felütnek. A későbbi pályákon már nem csinálják ezt, mert akkor meg lőfegyverekkel támadnak, így a kombók és maga bunyó használata teljesen értelmetlenné válik, hisz mire odamegyünk egy ellenfélhez már a fele energiánknak annyi. Az energiánkról eszembe jutott még valami, nevezetesen nőhetne szintlépésekkor – tehát lehetne még egy kicsit több RPG elem a játékban. No, meg a CG animációkon is dolgozhattak volna többet az alkotók, mert elég siralmas a minőségük. Igaz, hogy az említetek nem olyan nagy hibák, így ha kedvet érzel hozzá egész nyugodtan be lehet szerezni.

*Veres Miki*




**MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES**

ACCLAIM/MIDWAY

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ AKCIÓJÁTÉK
× SOK A KAPCSOLÓ ÉS A KULCS KERESGÉLÉS

**76%**

Mielőtt bármit is leírnék a játékkal kapcsolatban mindenképp le szeretném szögezni, hogy a Digimon World-ről természetesen rögtön Pokémonék jutottak az eszembe, ám viszonylag rövid idő alatt rájöttem, hogy a csatákon és a játék alapötletén kívül nem sok közös vonás lehet a Digimon és a Pokémon világban. Amit viszont mindenképp be kell vallanom még az elején: sajnos én egyikben sem mozgok valami otthonosan, így szakértők kíméljenek minden jellegű erős kritikától. Sajna valahogy kimaradt az életemből a Pokémon láz, és mióta az egyik neves kereskedelmi TV is mutogatja a sorozat részeit, sajnos még nem volt módom belenézni, vagy akár minimálisan megismerkedni a legfontosabb szereplőkkel. Ez persze nem akadályozhat meg abban, hogy objektíven végignézzem a játékot és tartalomtól függetlenül, minőségileg osszam meg veletek a véleményemet.

Ami számomra lejött a játék háttértörténetéről, az a Digimon-ok kiléte. Ők amolyan tamagotchi továbbfejlesztések, akik nemcsak a kulcstartónkon lóbálóznak, hanem egymással interaktív küzdelmeket vívnak, ha összekapcsoljuk őket. Nem hiányozhatnak persze a játékból a jól megszokott manga-féle nagy szemű, pisze-szájú figurák sem, és nem árulok el titkot, ha leírom: nem egy 25 éves palival kell nekünk sem végigküzdenünk a Digimon világot.

Mesterünk a játékban Jijimon lesz, aki már az elején nagyon kedvesen megtudakolja a nevünket és fontosabb személyi adatainkat. Itt kell megadnunk későbbi társunk nevét is, aki a saját Digimon harcosunk lesz. A játékban egyébként két mód van, az első maga a kalandjáték, míg a második pusztán a küzdelem, melyet harcosunk vív egy másik Digimon harcossal. Utóbbit már csak akkor tudjuk aktiválni, ha a kalandjáték részében sikerült kialakítanunk magunknak egy profilt. Így sajnos kénytelenek vagyunk először nekivágni a hosszú játéknak és csak pár küldetés után ülhetünk le pusztán küzdeni. Szóval, amikor minimális menünavigálás után megkezdjük a játékot, merem állítani: a szokásos történet fogad.

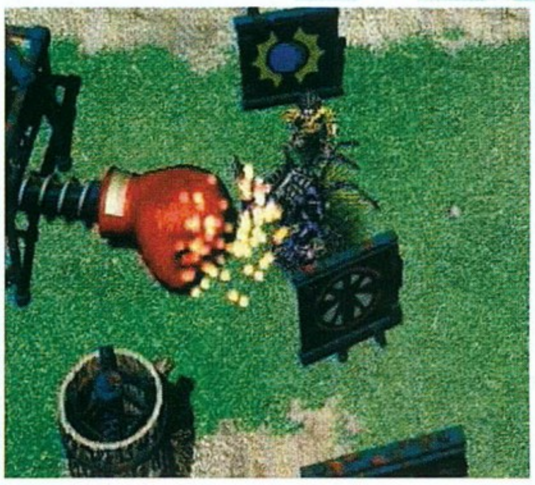
Épp hazaértünk az iskolából, amikor üresen találjuk a lakást. Ebben semmi különleges nincs, abban viszont már igen, hogy az egyik szobába, valami megfoghatatlan erő vonz minket. Miután odasétálunk, meglátjuk, hogy az asztalon hever egy Digimon-kulcstartó, melyből fura fények és hangok repkednek felénk. Miután odalépünk, hogy tüzetesebben megvizsgáljuk a dolgot, (teljesen váratlanul) kicsap a játékból egy fénynyaláb, és hirtelen már zuhanunk is a digitális világba egészen addig, míg egy nagy rét közepén találjuk magunkat, körülöttünk a Digimonokkal a gépekből, mos tmár 3D-ben. Jijimon hamarosan segítségünkre siet és elmondja, hogy ez biza a Digimon világ, ahol mostanában igencsak cudarra fordultak a dolgok. Miután beinvitáltak Jijimon házába, tisztán és világosan kiderül, hogy régen ebben a városkában (névlegesen File City-ben) élt az összes Digimon, ám mivel nem nagyon foglalkozott velük senki, lassan elromlott a kedvük és mindenki elvándorolt. Ám mi mindig is jó Digimon mesterek voltunk, így nincs más dolgunk, mint egyenként felkutatni őket és egy kisseb küzdelem után visszaterelgetni őket eredeti lakóhelyükre.



# POKEMON A KÖBÖN!

# DIGIMON





Gyakorlatilag a játék lényege ennyi lenne, illetve a küldetés első fele. Mert ugye még nem tudjuk, hogy ki a gonosz ebben a kis világban és, hogy miért nem foglalkoztak a Digimonokkal eleget, miért menekültek el. Innentől kezdve a játék gyakorlatilag átcsap egy RPG és egy tamagotchi ötvözetébe. Járkálunk majd, találkozunk elkóborolt arcokkal, akiket kisebb küzdelem után jobb belátásra kell térítenünk, de ezalatt folyamatosan foglalkoznunk is kell kis Digimonunkkal, aki magára veszi a küzdelmek nehéz feladatát. Őt etetni kell, foglalkozni vele, akárcsak a híres kulcstartókkal. A játék elején előbb vagy utóbb összefutunk Yuramonnal, aki felvilágosít, hogy az edzőtábort gyakrabban látogassuk és, hogy mi merre van. Természetesen a játék alatt folyamatosan nő az erőnk, tudásunk, varázslataink száma és minden járulékos dolog, amit ilyenkor megszoktunk. Ne feledjétek el, hogy folyamatosan figyelni kell kis harcosunk lelki állapotát, mert ha túl sokáig nem foglalkozunk vele, fogja magát és otthagy minket, vagy bedobja a törülközőt, és akkor aztán jóéjszakát.

Mindent összegezve pontosan azért, mivel nem mozgom különösebben otthonosan ezekben a játékokban, talán nem is bocsátkoznék komolyabb tartalmi értékelésre. Azt viszont el tudom mondani, hogy szakértő barátaim szerint jó a Digimon World könnyen játszható és legfőképp változatos. Tele van jó ötletekkel és maga a digitális világ belső kialakítása is tetszik. Például szerintem baromi jó ötlet, hogy a pályákon pár helyen a rét nem más, mint egy nagy-nagy áramkör. A hústermesztő földek is jó ötletnek számítanak, már csak azért is, mert ugye a Digimonoknak enni kell, ha viszont esznek, akkor húst esznek. Így nem kell különösebben megküzdenünk legalább a kajáért.

Szóval, aki az ilyen típusú játékokat szereti és képben van Pokémon és Digimon világban, annak biztos hosszú hetekre elég lesz a játék. Nem tűnt az első pár küldetés túl nehéznek, persze gondolom ez arányosan változik majd, így ha összegezve szeretném értékelni a játékot csak jó és hasznos tulajdonságokat tudok felsorolni nektek.

*Adam*






**DIGIMON WORLD**

**BANDAI**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | KÖZEPES |

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÍNES, HOSSZADALMAS, KALANDOS KÜLDETÉSEK
× NEM BIZTOS, HOGY 20 ÉV FÖLÖTTIEKNEK

**80%**

NTSC

# GALERIANS VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Az előző számban likvidáltuk a gonosz Lem doktort és kiszabadultunk a rémisztő kórház falai közül. Az utcára kerülünk és elindulunk hazafelé. Nem tudjuk pontosan merre is van az, de a megérzéseink és emlékeink alapján végül mégis odatalálunk. Szép kis házban lakunk, sőt, mondhatni egy valóságos kastély ez. Mikor belépünk az udvarba, eléggé kihaltnak tűnik a ház, a család nincsen otthon. Később azonban rájövünk majd, hogy annyira mégsem kihalt a hely... Gondolom rájöttetek már, hogy a saját otthonunk lesz további kalandjaink helyszíne és ezek szerint még most sincs vége szenvedéseinknek. Belépünk a kapun és a ház kertjében találjuk magunkat, itt kapjuk vissza az irányítást. Ne bíbelődjünk a szemben lévő bejárati ajtóval, inkább menjünk körbe a ház körül és nyissuk ki a kaput. A hátsó udvarrésznél láthatunk egy kis tavat és egy garázs jellegű helységet, melybe menjünk be és nézzünk szét. Az ott parkoló kocsiban találhatunk egy kulcsot, ami a hátsó ajtó nyitására szolgál, a polcon pedig egy recovery kapszula van elrejtve. Ezután irány az ajtó, használjuk a kulcsot. Az ebédlőbe jutottunk. Ha jobban szemügyre vesszük a sütőt, egy újabb recovery kapszulát találhatunk, valószínűleg nálunk a család ebédre is recovery kapszulát meg nalcont evett. Az egyik ajtóról lelopták a gombot, úgyhogy ennek hiányában oda nem juthatunk be, ezért irány a másik ajtó, melyen keresztül az 1F Hall A-ba jutunk. Rögtön forduljunk balra és menjünk be az ajtón. A fürdőszobában menjünk a mosdóhoz, ahol emlékképek törnek elő a fejünkben és látjuk, amint anyánk beleejti a gyűrűjét a lefolyóba. Használjuk a telekinézis képességünket és szedjük ki a gyűrűt a mosdóból. Ezek után angolosan távozzunk a szobából és vegyük az irányt a nagyobb hall felé, balra. Itt ismét menjünk balra és be az ajtón. Egy újabb fürdőszobára bukkantunk. Nyomjuk meg a szobában található gombot és kutassuk át a szobát, mert itt kell lennie a második emelet kulcsának. Ha ez megvan, menjünk ki és sétáljunk el a hall másik végébe és a tőlünk balra eső ajtón menjünk be. A következő helyszín az 1F Hall B, ahol csak haladjunk végig és jussunk át a C Hallba. Készüljünk fel, mert vár ránk egy ellenség és nalconnal támad. Minden ütésével a nalcon szintünket növeli, így gyorsan intézzük el és mentsünk a szoba végében. Ezek után távozzunk a bal oldalon lévő első ajtón. Máris a nappaliban találjuk magunkat. Ebben a szobában több videót is megtekinthetünk. Az elsőt, ha a szoba közepére sétálunk, míg a másodikat, ha a kandallót vizsgáljuk meg. Aztán rejtőzik itt még egy red és egy recovery kapszula is. Keressük meg őket a kandallónál és a polcokon. Kilépvén a szoba ajtaján haladjunk az eddig tartott irányba és menjünk be a jobb oldalon található ajtón. A bárba jutottunk, ami egy jelentős állomás a házban, hiszen itt aztán igazán teletankolhatjuk tartalék készletünket. Először is vegyük fel az ajtó gombot a bárpult mögött, ami a bejövetelünkkor talált hibás ajtóhoz lesz ideális, majd jöhet a nalcon, delmetor és recovery kapszula készletek felkutatása. Ha megvolnánk mindennel, már mehetünk is vissza az ebédlőbe. Használjuk a gombot az ajtón és menjünk be az előszoba terembe. Itt két újabb ellenség vár ránk, ha kinyírtuk őket felmehetünk az emeletre. De előbb nyissuk a bejárati ajtót, mert később még szükségünk lesz rá. Az emeleten nyissuk ki az ajtót a nálunk lévő kulccsal és menjünk be. A második emeleti hallban vagyunk, ahol három szörny vár arra, hogy elintézzük. Haladjunk tovább jobbra és be a zöld ajtón. Az irodában találunk egy delmetort, nalcont és egy fürdőszoba kulcsot. A kulcs megtalálásához az asztalt kell alaposan átvizsgálnunk. A nalcon a hátsó falnál, míg a delmetor az asztallal szemben lévő falnál található. Menjünk ki a szobából, tegyünk egy fordulatot balra és sétáljunk addig, míg egy barna ajtót találunk. Egy óriási lyuk tátong a padlón, melyet csak egy jól irányzott ugrással hidalhatunk át. A vizsgálódással tudjuk átugrani, azonban az ugrás után folyamatosan nyomjuk felfelé illetve a mászás irányába mutató nyilakat, nehogy visszacsússzunk, mert akkor leesünk és kezdhetjük az egészet elölről. Ha sikerült átjutni, menjünk be az ajtón és nyírjuk ki az ott található két szörnyet. Forduljunk jobbra és menjünk be az első ajtón. Ez a mi szobánk. Természetesen találunk a szobánkban a babák mellet egy-két delmetort és redet is, ugye jobb családoknál ez már csak így megy. Csináljunk telekinézist az ágyunkon és akkor megtekinthetünk egy videót. Minden esetben érdemes megnézni a bejátszásokat, hiszen ezekből rengeteg minden kiderül a történtről. Menjünk ki a szobából és folytassuk utunkat a zöld ajtó felé. Érdemes betérni a piros ajtóba is, hiszen az erkélyre vezet, ahol találhatunk egy recovery kapszulát. A zöld ajtót nyissuk ki a fürdőszoba kulccsal. Megtaláltuk a szüleink hálószobáját. Itt sok hasznos dolog vár ránk. Először is nézzük meg az ékszerdobozt, melyben az apu gyűrűje lapul. Természetesen az anyu gyűrűje lesz a kulcs a dobozhoz, de mivel ez már nálunk van, ezért nincsen probléma. Ezek után a fal melletti szekrényt vizsgáljuk meg, találunk egy levelet anyukánktól. Az ajtó melletti polcokon egy recovery kapszula található, nem árt felvenni. Ezzel itt végeztünk is, távozhatunk a szobából, utunkat egyenesen a 2F Hall A-ba vegyük. Visszatérvén ide, menjünk balra az ajtóhoz, mely a könyvtárba vezet. Ez itt egy érdekes rész lesz. A bal oldali első könyvespolc egy kis olvasmányt rejteget a számunkra, melyből az új számítógépes teóriát ismerhetjük meg. Ezután irány az ablakhoz és a bal oldalon lévő helyre tegyük be apánk gyűrűjét, majd elhozván a szülők szobájából anyánk gyűrűjét tegyük a jobb oldalon lévő résbe. Erre egy ajtó nyílik, melyen át távozzunk a szobából. Érdekes ez a ház, izgalmas gyerekkorunk lehetett, hiszen szüleink gondoskodtak a legtitkosabb helyekről és járatokról. Vajon mit rejtegettek előlünk? A kis titkos helységben találunk egy készüléket, melyet megvizsgálva egy bejátszást nézhetünk meg. Vegyük fel a hármas számú biliárd golyót és távozzunk innen. Menjünk vissza a bárba és tegyük a hármas golyót a helyére, majd menjünk le az udvarba, a garázshoz, ahol telekinézist használva a tavon egy videót kapunk. Majd előkerül a hiányzó kilences golyó is, az autó roncsából. Ezt a golyót is vigyük fel a bárba és tegyük a helyére, ennek hatására egy járat nyílik a szobából. Menjünk le a lépcsőn. Egy számítógépterembe jutottunk, ahol vizsgáljuk meg az apró zöld fényt, majd pedig kétszer az asztalt. Elő kell, hogy kerüljön Dr. Pascale naplója és egy kulcs. Menjünk vissza a bárba, viszont utunkba áll Birdman és megtámad minket. Üssük ki, egy kis nalconnal. Ha ez sikerült, vegyük az irányt az udvarra, a bejárati ajtón át. Az 1F Hall A-ban Birdman újra megtámad minket, viszont az előző nalconos stratégia most is beválik, intézzük el gyorsan. Ha kiértünk az udvarba, menjünk körbe a ház körül a jobb oldalon, a kapuig. Menjünk át rajta és a kulcsot használva (shed key), menjünk be a viskóba. Itt vegyük fel a babát és távozzunk. Amint kilépünk az udvarra, Birdman újra megjelenik, de ezúttal nem kerülhetjük el, hogy megküzdjünk vele. Ez elég húzós küzdelem lesz. Fontos tudnunk, hogy a nalconon kívül semmi sem árt neki. Esetleg lehet kombinálni a támadást reddel is, de az csak arra jó, hogy amíg lángba borul, rögtön belelőhessük a nalcont. Szóval csak időt nyerhetünk vele. A short sem használ ellene, ezért figyeljünk oda az AP-re hogy ne legyen gond. A küzdelem elején teleportálgatni fog, megjelenik az egyik helyen, eltűnik, majd máshol jelenik meg, néha ellő egy energia nyalábot. Kerüljük ki a lövéseit és eresszünk bele annyi nalcont, amen-nyit csak tudunk. Egy idő után bekeményít a fickó és megháromszorozza magát. Mindig az első az igazi, a másik kettőt hanyagoljuk, csak kerüljük ki a lövéseiket. Ha eltaláljuk néhányszor, eltűnik, majd megjelennek mind a hárman és a levegőbe emelkedve nalcont kezdenek lövöldözni. Ilyenkor meneküljünk el valamelyik sarokba a lövések elől. Ezután újra kezdi a támadási sorozatot. A végső fázisában nagyon bekeményít és röhögni kezd, ilyenkor a hasonmások eltűnnek és már csak egyedül marad a pályán. Ekkor érdemes használni a reddel kombinált támadást. Ha sikerült kinyírni egy videó kíséretében átjutunk a következő pályára. Ezennel lemezt is cserélhetünk, hiszen teljesítettük a második pályát is.

## BABYLON HOTEL

Az előszobában kezdünk, ahol rögtön mentsük állást, mert ezen a pályán csak itt van rá lehetőségünk. A mentőhelyet a lift melletti ajtó mögött találjuk. Ha ezzel megvagyunk, beszéljünk a portással, akitől megkapjuk a szobánk kulcsát. Viszont mielőtt a szobánkba vennénk utunkat, menjünk fel az emeletre. 2F Hall, több szoba található itt. Sorba kell járkálnunk és mindenhová benézni. A szobák számát úgy tudjuk leolvasni, hogy egyszer megvizsgáljuk az ajtót. Ha másodszor is megvizsgáljuk, akkor bemegyünk. Nézzünk be a 203-as és a 206-os szobába és jegyezzük meg

őket, hogy legközelebb ne kavarodjunk bele a sok szobaszámba. Menjünk fel a harmadik emeletre. Mielőtt bemennénk a szobánkba, nézzünk be a 304-es és a 303-as szobába. A 303-asból egy fickó kidob minket, de ne adjuk fel ilyen könnyen és térjünk vissza megint. Erre újra ki fog dobni minket, ezúttal viszont hagyjuk rá a dolgot és menjünk a szobánkba (302). Amint belépünk menjünk a fürdőszobába és vizsgáljuk meg a tükröt. Menjünk a 306-os szobába, ahonnan szintén kidobnak minket, itt is makacskodjunk egy kicsit és menjünk vissza. Beszéljünk a fickóval és ezúttal nem dob ki minket. Találunk a szobában balra egy delmetort, jobbra egy recovery kapszulát. Szerintem ez éppen jókor jön, hiszen a Birdmannel való küzdelem rendesen leszívja készleteinket. Menjünk ki és irány vissza az előszoba, ahol menjünk el jobbra. A dolgozószobában balra, találunk egy recovery kapszulát, viszont máshoz egyelőre ne nagyon nyúljunk a szobában. Irány kifelé a szobából, ahol találkoznunk kellene a fickóval a 306-os szobából. Beszéljünk vele, majd menjünk a 204-es szobába, ahová csak egy speciális kopogási ritmus leütése után léphetünk be. Ezt a ritmust az ürge, akivel beszéltünk megmutatja nekünk, és ha nem sikerült megjegyeznünk, akkor akárhányszor beszélhetünk vele és ő minden alkalommal elüti a delet. Ha bejutottunk a szobába, jó lesz, ha betankolunk az ott található cuccokból. Vegyük fel a skip-et, az appolinar-t, a nalcon-t, és a red-et. Beszéljünk a fickóval, míg azt nem mondja, hogy menjünk a 201-es szobába. Mikor távozni próbálunk ad nekünk egy d-felon-t. A d-felon egy újabb drog, amit magunkba eresztve a short-hoz hasonló támadási erőre tehetünk szert. Viszont csak rövid ideig hat és a főellenségek ellen nem túl hatásos. Figyeljünk arra, hogy legyen elég hely a tatyónkban a d-felon számára, mert ha nincs Rion automatikusan belövi magába. Mielőtt a 201-esbe mennénk, nézzük végig újra a 203, 206, 303, 304-es szobákat, mert különben jó pár videóból kimaradnánk. Majd menjünk le és mentsünk állást. Ekkor látjuk, hogy a pasas a 306-osból halott. Irány egyenesen a 201-es, és vizsgáljuk többször az ajtót, míg be nem jutunk. Belépve, vegyük fel a recovery kapszulákat és a delmetort, majd beszéljünk az emberrel és menjünk a 304-esebe. Miután kimegyünk, menjünk vissza rögtön és beszéljünk a nővel. Mikor távozni készülünk a szobapincérrel találkozunk, aki a 301-esbe navigál minket. Két ellenséget találunk itt, akiket nyírjunk ki gyorsan, mert a kicsi hely miatt nehéz lesz eltalálni őket. Vizsgáljuk meg az asztalt, ahol egy levelet találunk Liliától. Na most kezdődik a mászkálás java. Menjünk vissza a 304-esbe, ahol a lányt holtan találjuk. Irány a 303-as, beszéljünk a fickóval majd menjünk a 205-ösbe. Itt vegyük fel a telefont, az asztalnál még egy kis nalcont is találunk. Menjünk vissza a 303-asba. Kezd meleg lenni a helyzet, hiszen már az ott lévő haverunk is meghalt. Futás a 206-osba, ahol beszéljünk az ott található pasassal, aztán menjünk a 202-esbe. Itt egy szörny vár minket, amit intézzünk el gyorsan, majd vegyük utunkat vissza a 206-osba. A fenébe, már "Jézus" is halott. Következő célpont a 203-as, ahová csak egy beszélgetés erejéig térünk be. A 305-ösben három szörny vár ránk, amit likvidáljunk és menjünk vissza a 203-asba. Micsoda meglepetés, ez a fickó is meghalt. Menjünk ki és vissza az órához, amit a felfelé jövet láthattunk az emeletre. Amint odaérünk egy videó veszi kezdetét és láthatjuk Rainheart-ot. Kövessük őt addig, míg teleportálni látjuk a 305-ösbe. Végig legyünk a sarkában, így megkezdődik a küzdelem ellene. Elég alattomos a gyerek, ezért figyeljünk oda nagyon, főleg arra, hogy ne használjunk ellene red-et. Létrehoz egy pár zombit és azokat is ránk irányítja. A legjobb megoldás ellene, hogy mikor tűzgolyót lő, igyekezzünk úgy állni, hogy a saját szörnyeit találja el. Maga Rainheart akkor a legsebezhetőbb, mikor lőni készül. Ilyenkor kell beleereszteni egy szép adag nalcont. Miután végeztünk vele, menjünk a 204-esbe, ahol egy újabb halottat találunk, de legalább feltankolhatjuk magunkat drogokkal a kimerítő harc után. Menjünk le a hallba és keressük meg az egyetlen életben maradt embert az egész épületben. Először is mentsünk állást, majd kapcsoljuk le a kapcsolót a dolgozószobában. Most már a save sem működik, amíg vissza nem kapcsoljuk az áramot. Menjünk le a Boiler szobába, ahol két ellenfél vár ránk. Csak akkor látszanak, ha lekapcsoltuk az áramot a hotelben, viszont a lift is csak akkor működik, szóval mindenképpen meg kell küzdenünk velük. Menjünk fel a konyhába, ahonnan egyenesen a fürdőszobába. Itt vegyük fel a red-et, a skip-et és a recovery kapszulát. Mikor kimegyünk ismét egy újabb ellenfél vár ránk. Utunk vezessen az ebédlőbe, ahol az eddigi legkeményebb főellenséget találjuk, Ritát. Nagy kár, hogy végeznünk kell vele, mert igen szemrevaló a kis hölgy. Viszont annál keményebben harcol. A küzdelem során szinte végig egy asztalon lebeg és székeket dobál felénk, sőt néha az asztal lábával is nekünk ront. Csak akkor találhatjuk el, mikor leszáll a földre. Ilyenkor célszerű használni a skip-et és beleereszteni az egész red készletünket. Elég hosszú és kemény küzdelem lesz, de ha végeztünk vele, egy hasonlóan hosszú animációt kapunk engesztelésül. Ezennel be is fejeztük a hármas pályát és a kettes CD-t.

## MUSHROOM TOWER

A videók megtekintése után az első emeleten találjuk magunkat, annak ellenére, hogy a mentésnél mást mond. Ha körbesétálunk a teremben, az apró vitrinekben anyagot találunk. Vannak a falakban teleport szerű járatok, melyekhez ha közel megyünk, egy videó kezdődik és Lilia eltűnik egy másik szobába és helyette két szörny érkezik át hozzánk. Intézzük el őket, majd álljunk a teleporthoz és használjuk rajta a telekinézist. Erre egy ábrát látunk mindenféle színekkel, majd az irányítás Liliához kerül át. Érdekes módon a szobában pont olyan színű korongok vannak a padlón, mint amit Rionnal láttunk az előbb. De semmi gáz, ha nem tudtuk megjegyezni a sorrendet, mert az úgy sem működik. Az óramutató járásával megegyező irányban lépjünk rá a korongokra és mindegyiken nyomjunk X-et. Legvégül lépünk a piros színűre, és ekkor beindul egy teleport, melynek álljunk a közepébe. Az irányítás ismét Rionhoz kerül, akivel menjünk be a sárga fénnyel világító kapuba. Egy új terembe kerülünk, ahol három aranyos sárga robot fog ránk támadni, ráadásul egyszerre. A taktika ellenük, hogy nem támadunk rögtön, hanem elkezdünk futkosni a teremben körbe, majd mikor egy helyre tömörülnek a kergetésünk közben, beizzítjuk a d-felont és támadunk. Amint hatott a szer, váltsunk nalcon-ra és lőjük őket, amíg csak lehet. Majd ezt a taktikát ismételve nyírjuk ki őket, amit egy animáció követ. Menjünk valamelyik kapuhoz és nyomjunk rá telekinézist, majd kövessük az ott megjelenő színeket Liliával. Lila, világoskék, zöld, piros, sötétkék. Egy újabb videó indul, mely után Rion következik, akivel menjünk a világító kapuhoz és irány a harmadik emelet. Intézzük el a három szörnyet d-felonnal, majd megint a már ismert technika, azaz futás a teleporthoz, színeket lenyomogatni Liliával (Sötétkék, piros, fehér, világoskék, zöld). Irány a következő szint. Negyedik emelet, újabb szörny kupac vár ránk. Használhatunk mindent, csak arra ügyeljünk, hogy maradjon legalább három nalconunk, és több darab delmetor. Ha kinyírtuk őket, nézzünk szét a teremben, keressünk utánpótlást. Ismét színnyomogatás következik, piros, kék, zöld, fehér, lila. Máris mehetünk a következő szintre. Egyenesen előttünk van egy menési pont, amit azonnal használjunk ki, mert több ilyen lehetőségünk már nem lesz. Menjük vissza a terembe és a jobbra keressünk egy fehér fényt, amire telekinézist nyomhatunk. Ha ez megtörtént, már jön is Chain, hogy végezzen velünk. Sokféle képen támad, főleg nalcont és redet használ, de azt rendesen. Tegyünk mi is így, de az elején még tartogassuk a redet, ő is csak akkor kezdi használni, ha már elfáradt. Ügyeljünk arra, hogy amikor hármasával kezdi lőni a nalcont, akkor ne támadjunk. Ha befejezte, akkor jövünk mi. Intézzük el gyorsan, hiszen ő még nem az utolsó ellenség. Mentük el az állást még egyszer az utolsó mentési helynél, hiszen most következik Dorothy, aki valójában egy számítógép akar lenni, csak nem egészen úgy néz ki. Három szemgolyó lebeg és szórja ránk az áldást, lézerek és mindenféle nyalánkság formájában. Arra ügyeljünk a leginkább hogy elkerüljük a támadásait, mert jelen esetben ez sokkal fontosabb, mint ráontani ahogyan azt az eddigi ellenfelek esetében tettük. Ha egy kis fényt látunk magunk alatt, az azt jelenti, hogy Dorothy most készül megsütni minket. A taktika, hogy üssük meg nalconnal a szemeket, akik erre bedühödve ránk rontanak. Fussunk amilyen gyorsan csak tudunk, igyekezzük elmenekülni előle. Mikor leszedtük az egyik szemet, váltsunk redre és ne kegyelmezzünk neki. Végül már csak egy szeme marad és ilyenkor beturbózza a támadásait. Ha végeztünk vele, akkor az utolsó pályával és az utolsó CD-vel is végeztünk egyúttal. Megnézhetjük a jól megérdemelt animációt, viszont ne várjunk happy end-et, mert sajnos nem ez fog történni. Rion miután elpusztítja Dorothy-t és felrobbantja a tornyot, Lilia karjaiban hal meg.

*Endrédy Tibor*

Volt valaha még a Sega 16 bites korszakában egy fantasztikus játék, Ecco the Dolphin volt a címe. Egy fiatal delfin volt a címszereplője, aki fürgeségével és leleményességével vívta ki a "kiválasztott" jelzőt – igaz, némi szerepet játszott a homlokán lévő néhány csillag alakú jel is. Ecconak az eltűnt társait kellett felkutatnia, s ehhez nem is egy korallzátonyokból álló labirintust kellett átfésülnie. A játék a szépségével vívott ki általános elismerést: gyönyörű háttereket scrollozott a gép, s Ecco kecses mozgása is páratlannak számított. Készült egy második rész is, ami szintén nagy sikert aratott, ám Ecco azt követően hosszú éveken keresztül nem hallatott magáról. A 32 bites korszak valahogy kimaradt Ecco életéből, bármennyire is szerették volna viszontlátni a Sega mellett kitartó Saturn tulajdonosok.

Mostanáig kellett várni, hogy újra lubickolni lássuk a tengerben – vagy ha úgy tetszik: a sikerben. Mert azt már megállapíthatjuk: garantáltan sikervárományos a játék. (Ez egyébként kis büszkeséggel tölthet el minket, magyarokat, hiszen csakúgy mint a MegaDrive-os elődöknél, most is hazánk fiai állnak a fejlesztés mögött.)

Igazi művészi munka tükröződik a játék legapróbb részletén is, a legszebb Dreamcast játékok között tarthatjuk számon. Az óceánok mélye eredeti szépségében, és ezúttal persze már 3D-ben pompázik. Bugyborékoló aljnövényzet, homokos – és felkavarható – tengerfenék, apró halakból álló rajok – hogy a díszletek közül csak néhány elemet említsünk. Amikor a felszín felé pillantunk, egyszerűen tökéletes, ahogy a hullámzó felszínen megcsillámlanak a nap sugarai, s ugyanúgy a víz alatti sziklákon is "játszadoznak" a fények.

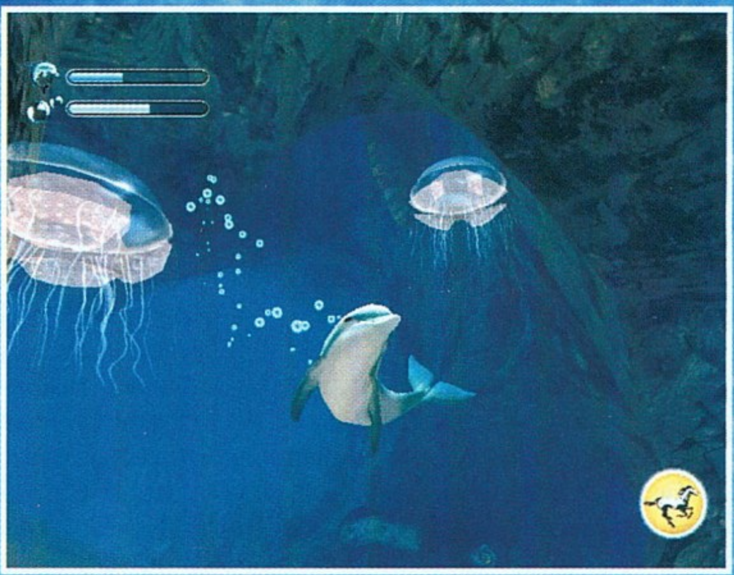
Ami pedig az animációkat illeti, hát egy delfináriumban sem láthatunk Ecconál szebben mozgó állatokat. Mind a víz alatt, mind a víz fölött nagyon otthonosan mozog delfinünk. Például egészen magasra kiugorhat a vízből, vagy ha úgy tartja kedvünk, gyors farok-mozdulatokkal folyamatosan egyensúlyozhat a felszínen.

Az irányítás a bonyolult mozgásoknak megfelelően egy kicsit összetett, de miután begyakoroltuk, annál tökéletesebb.

## MÉLYVÍZ, CSAK ÚSZÓKNAK!

Jöjjön is akkor egy rövid úszólecke. Ecco mozgásának irányát természetesen az

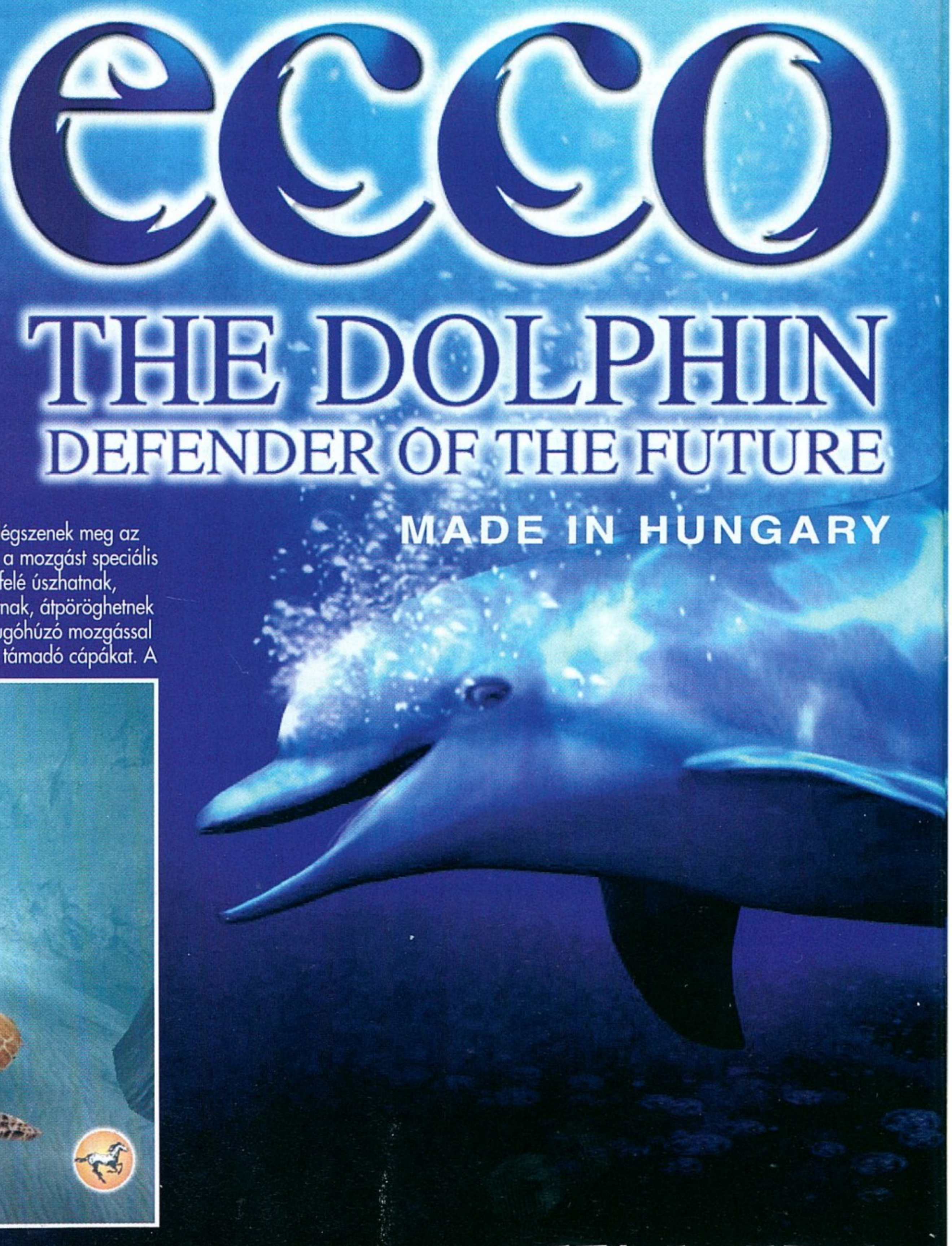




analóg karral adhatjuk meg: ez idáig evidens. Hanem hogy milyen gyorsan ússzon, az már egy bonyolultabb művelet. Az uszonyával evezni az X-szel tudunk, s szó szerint eveznünk kell, mert a gombot nyomogatva gyorsíthatunk fel az éppen szükséges sebességre. Miután azt elértük, a gombot folyamatosan nyomva tartva őrizhetjük meg a tempót. Hogy mi az éppen szükséges sebesség, azt természetszerűleg a helyzet dönti el. Ha csak bámészkodunk, szinte araszolva is haladhatunk, amikor viszont menekülni kell, alaposan felgyorsíthatunk. A maximális sebességre való kapcsolásnak van egy egyszerű módja is: ha kilőjük magunkat, s úgy tartjuk a sebességünket. A B-vel kezdeményezhető kilövés amúgy Ecco egyetlen támadásának számít: ilyenkor a hegyes orrát mintegy fegyverként használja – hiszen a tenger mélyén bőven akadnak barátságtalan lények is.

Nos, a felsorolt két gombbal tökéletesen el lehet manőverezni, de akik nem elégszenek meg az alapokkal, cifrázhatják a mozgást speciális manőverekkel is. Hátrafelé úszhatnak, "helyből" megfordulhatnak, átpöröghetnek jobbra-balra, avagy dugóhúzó mozgással kerülhetik ki a szemből támadó cápákat. A speciális mozgásokhoz az Y-t kell lenyomni valamelyik iránnyal, illetve az L/R gombokkal párosítani, de mint utaltam rá, egyik sem nélkülözhetetlen. Legfeljebb a hátrálást érdemes megjegyezni (Y+Le), mert néha előfordul, hogy delfinünk beragad egy sziklahasadékba.

Miközben úszkálunk nem szabad megfeledkezni két dologról. Egyrészt arról, hogy Ecco emlős, s ezért időnként fel kell mennie levegőt venni (a barlangokban a bugyborékoló hasadékoknál szívhatja tele a tüdejét), másrészt pedig az életerejét is figyelemmel kell kísérni. A cápák éles fogai komoly sérüléseket tudnak okozni, úgyhogy az energia pótlása alapvető feladatunk. Egy delfin természetesen apró halakkal táplálkozik, tehát az étkezéshez a halrajokat kell megtámadnunk. Idővel kitapasztalhatjuk, mely halak a legtáplálóbbak, és hogy esetleg melyikek mérgezőek. Apropó mérgezés! A medúzák tudvalevőleg a csalánozók törzsébe tartoznak, úgyhogy jobb, ha elkerüljük őket. Ha mégis hozzájuk érünk, utána gyógyítani kell a mérgezésünket. Ha nem talá-






lunk időben olyan halat, ami ellenmérget tartalmaz, szép lassan elpusztul a delfinünk. Nagyon kellemetlen a mérgezés, mert amíg dögrováson vagyunk, még le is lassulunk.

Térjünk azonban vissza az irányításhoz! Aki már látott Dreamcast irányítót, tudhatja, hogy egy színes gombot még nem említettem, de természetesen az X-nek is fontos szerep jut. Ezzel hozhatjuk működésbe Ecco sonarját, ami egy igen fontos kommunikációs eszköz – sőt még több is annál. Mindenekelőtt a sonarral tudjuk megszólítani a többi delfint, illetve az információkat rejtő kristályokat. (A kristályok mindenhol hasznos tanácsokkal szolgálnak.) Aztán a sonarral térképezhetjük fel a terepet. Ha nyomva tartjuk a gombját, Ecco nem csak kiadja az ultrahangot, de veszi is, s pár másodpercre kirajzolódik előttünk az aktuális helyszín térképe – vagy legalábbis az a részlet, ahol éppen tartózkodunk.

Ahogy haladunk előre a játékban, a sonar plusz még másra is használható. Néhány delfin új dallamokat tanít meg, melyekkel más élőlényekre is hathatunk. A halak dallamának birtokában megkérhetjük a halrajokat, hogy kövessenek minket. Ez ugyan nem tűnik túl hasznosnak, de milyen jól jön, amikor például egy koromsötét barlangban foszforeszkáló halakkal világíthatjuk meg az utat. Hasonló dallamokat tanulunk meg a teknősök, és a ráják irányításához is. Megjegyzem: ez utóbbi egy kicsit problémás. A rája ugyanis nem követ minket, hanem abba az irányba úszik, amerre mutatjuk neki – de csak egy darabig. Így amikor majdan szükségünk van rá egy muréna távoltartásához, nem kevés fáradságba kerül a megfelelő helyre terelgetni. A cápák ellen szintén bevethetjük a sonart, persze csak miután megtanultuk a megfelelő dalt. Lebéníthatjuk őket, s így jelentősen megkönnyíthetjük a leküzdésüket. Végül még vonónyalábként is használhatjuk a sonart. Miután Ecco magára öltötte az aranyhámot, a mozdítható tárgyakat rakosgathatjuk. (Duplán kell nyomni az X-et, majd nyomva is tartani.)







## ECCO VÉGZETE

De mire jó ez a sok erőfeszítés? – vetődhet fel a logikus kérdés. A történet igen hasonló a korábban megszokottakhoz (a delfin nemzetség megmentésének szent feladatát bízzák ránk), jóllehet a CD-tokon büszkén hirdetik, hogy egy híres science-fiction író, David Brin dolgozta ki. A 30. évszázad végén játszódik a cselekmény, mikor is ember és delfin már 500 éve harmóniában él egymással. Mi több: karöltve fognak a világűr felderítésébe. Eközben hívják fel magukra egy agresszív faj figyelmét, amit egyszerűen csak Ellenségnek neveznek el.

Az Ellenség évszázadokon át nem ütközött ellenállásba: leigázta, megsemmisítette az útjába kerülő civilizációkat. Következő áldozatának most a Földet nézte ki. Csakhogy a Föld ellenáll. Az őrszem, a delfin faj legcsodálatosabb alkotása áthatolhatatlan energiapajzzsal veszi körül a bolygót.

De az Ellenség nem csügged. Kitartása páratlan: csak a pillanatra vár, hogy a védelem egy kicsit meggyengüljön. És a pillanat úgy tűnik el is jön.

Ebben az időben érkezik Ecco a helyszínre. Az őrszem szigeténél eredetileg csak az ősöktől szeretett volna tanulni, de a végzet más sorsot szán neki: ő lesz a Föld utolsó reménysége. Ecconak hihetetlen kalandokban lesz része. Párhuzamos idősíkok között fog utazni, s ennek révén négy különböző világban tesz látogatást. A nyugalmas otthon után egy olyan világban, ahol az ember már kipusztította önmagát, s csak a fegyverei maradtak hátra. Azután egy világban, ahol a delfinnek nincs helye. És végül egy világban, amit az Ellenség mondhat az otthonának.



## AZ ADOTTSÁGOK

S hogy mit tehet egy delfin a világ megmentéséért? Hát kérem nagyon is sokat. A játékmenet igazán nem mondható unalmasnak: Ecconak hol éppen az őrszem kristályait kell összeszednie, hol a delfinek törzseit kell kibékítenie, és még sorolhatnám. Útját számtalan akadály keresztezi, melyek mindig más-más megoldást kívánnak. A problémák kiküszöböléséhez talán a legfontosabb, hogy új adottságokra kell szert tennie. Az adottságok kicsit hasonlítanak a dallamokhoz. (A pause menüből behívható leltárnál nem hiába vannak egymás mellett felsorolva.) Az adottságok mintegy tárgyként vehetők fel – persze mindig valami kényes helyen rejtőznek. Az adottságaink birtokában különböző ikonok válnak használhatóvá, melyek nélkül lehetetlenség átjutni bizonyos pályaszakaszokon. A megfelelő ikonok érintésével több levegőt tarthatunk a tüdőnkben, a sonarral falakat rombolhatunk le, láthatatlanná válhatunk az ellenségeink számára, elképesztő szívósságra tehetünk szert, avagy rettenthető erősek leszünk. Maximális erőnkkel például sziklákat görgethetünk, akár sodrással szemben is úszhatunk, s minden egyes támadásunk garantáltan halálos.

Az ikonok mellett néha kék kristályokat is felvehetünk: ezekkel a szívósságunkat növelhetjük. Minden világban különböző mennyiséget gyűjthetünk be, s ezt ugyanúgy nyilvántartja a program, mint az adottságainkat és a dallamokat. Talán azért is van az, hogy az állástöltéssel a korábbi küldetésekhez is visszanézhetünk.

## A MÉLYTENGERI ATMOSZFÉRA

Az Ecco the Dolphin az egyik legművészibb Dreamcast játék: ezt bátran állíthatjuk. Ahányszor csak egy új pályarészre érkezünk, nem győzünk ámuldozni. Mindenhol van valami érdekes, nem is szólva a világok közti váltásról. Az elsüllyedt Atlantisz megcsodálása után például éles kontrasztként jelenik meg, amikor rozsdáette csatornákban, ember alkotta gépek között úszkálhatunk. Az alkotók fantáziájából pedig még arra is tellett, hogy egy kis nosztalgiát csempésszenek a játékba: néhány pályán a régi módon, oldalról irányíthatjuk Eccot. A MegaDrive-os idők köszönnek vissza, csak épp a modern idők grafikájával.

A zenei betétek szerzője számára elismerten Vangelis a példakép, s ez megint csak egy olyan momentum, ami még inkább növeli a játék művészi értékét. Nagyon passzol ez a típusú zene a tengeri környezethez.

Az Eccot csupán egyetlen jogos kritika érheti: igencsak rétegjáték kategóriába sorolható. Kitartó játékosokat követel, hiszen delfinünk megpróbáltatásai rendkívül hosszúra nyúlnak. Emlékszem, jómagam például már azt hittem, a vége felé járok, mire az állástöltésnél utánanézve kiderült, hogy még a felénél sem tartok.

Túl összetett és túl bonyolult a játék ahhoz, hogy a fiatalabb, vagy az egyszerűbb lelkületű játékosokat is megnyerje: ez egészen biztos. Például alaposan kell figyelni az info-kristályok tanácsaira, mert gyakran rébuszokban beszélnek. A türelmetlenebb játékosokat amúgy már csak a tájékozódás időnkénti nehézsége is felidegesítheti, hiszen amikor barlangok mélyén úszkálunk néha már azt sem tudjuk, merre van a fent, és merre a lent. Persze akik nem rettennek meg a nehézségek láttán, nyilván egyet értenek velem: bár csak minden Dreamcast játéknak ez lenne a legnagyobb hibája!

V.Z.

**ECCO THE DOLPHIN - DEFENDER OF THE FUTURE**

**SEGA/APPALOOSA**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK, VGA KOMPATIBILIS

✓ HIHETETLENÜL HANGULATOS JÁTÉK, IGAZI MŰVÉSZI ALKOTÁS
× AZ ÁTLAGJÁTÉKOSOK ZÖMÉNEK TÚL NEHÉZ

**95%**

Sokan kérdezgetik mostanában tőlem: ez a legjobb Resident játék? Jobb, mint a Resident 2? Én pedig megmondom mindenkinek az őszintét: igen, a Dreamcast-es Resident Evil CODE: Veronica az eddigi legjobb Resident játék. Akár csak ezért az egy játékért is érdemes (szerintem) DC-t venni. De nem csak a DC kínálatból magasodik ki, hanem ha az összes konzol játékot sorba állítanánk, akkor is ott lenne az élmezőnyben.

A SEGA-nak jó nagy adag pénzt kellet leszurkolnia egy új Resident játék jogaiért, de ki is használták a gép adta technikai lehetőségeket. Szakítottak a hagyományokkal és az előre letárolt háttereket alkalmazó grafikai motorral. A szobánkénti töltési rendszert ugyan megtartották, de csak a feszültség fokozása érdekében. Minden más látványelemet, most már teljesen 3D-ben jelenítettek meg. Azt ugye mondanom sem kell, hogy pixeleket még elvétve sem találunk, és hogy minden fényeffektus valós időben generálódik. A részletességre sem lehet egy rossz szavunk, a falakon apró pókok mászkálnak, és annyira "full 3D-s" minden, hogy még a falakról félig lelógó irományoknak is van vastagsága. A szereplők rengeteg poligonból épülnek fel, és ez az első olyan játék, ahol valóban elmondhatjuk, hogy a játék grafikájával készült jelenetek is ugyanolyan minőségiek, mint a renderelt CG videók. A főszereplők a kisujjukig meg vannak tervezve, mozog a szájuk és a szemük, képesek arcmimikával érzelmeket kifejezni. Vannak, akik leszólják a grafikát, mert egyes helyszíneken a távol részlegesen ködbe vész. Persze senki ne gondolja, hogy ez azért van, mert a gép nem bírja kirajzolni a háttereket, egyszerűen csak a hangulat fokozása miatt használtak a készítők ködöt, és csakis ott, ahol az atmoszféra ezt megkívánta. Egyébként az egész grafikára jellemző, hogy mintha mindent egy szürke szűrőn keresztül látnánk, és az öngyújtót is sokszor kell használni, hogy a sötét sarkokat is fel tudjuk deríteni. Persze, ahol megfelelő a "közvilágítás" tökéletesen látni még a "hangya bajszát" is. A szereplők végig beszélnek, és végre a szinkronszínészek is a helyzet magaslatán voltak, elég csak a tudathasadásos Sir Alfred hisztérikus kitöréseire gondolni. A zene is igen komolyra sikeredett, feszültségkeltő és rengeteg hangeffektussal van kiszínezve. Ja, majdnem el is felejtettem, az újdonsült DC tulajoknak elmondani, milyen maga a játék egyáltalán, hátha vannak még olyanok, akik most találkoznak a Resident világával. Szóval egy 3D-s külső nézetből játszódó horrorjátékról van szó. Odakint a nagy nyugaton ezt a műfajt túlélési horrornak hívják, de ne ragaszkodjunk görcsösen a direktbe fordításhoz, mint egyesek, maradjunk annál, hogy horrorjáték. Bár a kamerák külső nézetet használnak, nem a figuránkat követik, hanem helyhez vannak rögzítve, és mikor kimegyünk az egyik látószögéből, a játék egy másik kamerára vált. Azonban ebben is van most némi újítás, gyakran előfordul, hogy a kamera utánunk fordul, esetleg velünk együtt mozog, ilyen nem volt az előző részekben. Ebben a rendszerben az az izgalmas, hogy nem látjuk be a teljes terepet, így bárhonnan érhetnek minket meglepetések.

## AZ IRÁNYÍTÁS

Az analóg stick-kel mozgathatjuk az emberünket. Az irány + A-val lehet futni. Az X-szel vizsgálódhatsz, ajtót nyithatsz, tárgyakat vehetsz fel, kapcsolókat aktivizálhatsz. A B-vel léphetsz be az "invertoryba". Itt szemügyre veheted a nálad lévő cuccokat, használhatod őket (USE), megvizsgálhatod (CHECK), vagy éppen kombinálhatsz egymással kettőt. A fizikai állapotodról is itt tájékozódhatsz. Van itt még egy FILE menüpont is, ide gyűjtheted a játék során a különböző dokumentumokat, leveleket stb. A játékban összesen 24 fájl van, ebből 23-at a történet során lehet felszedni az utolsót, pedig a játék végigvitele után kapod meg a Battle Game-mel együtt. Az Y-nal a térképet tudod megnézni. Célozni az R-rel lehet, ilyenkor lőni az X-szel tudsz, némelyik fegyvernél zoomolni is tudsz az L-lel. Szerintem a játszhatósággal is minden rendben volt. Nagyon elakadni sem lehetett.

## A SZTORI

A történet a Resident 2 után 3 hónappal játszódik, és a főszereplők is ismerősek lesznek a Resident fanoknak. Az egyik lezáratlan szálat göngyölíthetjük fel. Claire, miután kijutott a halálra ítélt Racoon City-ből, Európába indult, hogy felkutassa bátyját Chris-t. Kotnyeleskedése azonban felkeltette az Umbrella Corp. vezetőinek érdeklődősét is, túl veszélyesnek ítélték ténykedéseit, ezért elfogatták, és a cég egyik magánszigeten lévő börtönbe szállíttatták. A játék elején még csak a szigetről való kijutás a cél, azonban a végén már az Ashford család jeles tagjainak világuralomra való törekvéseit kell megakadályoznunk. Egyébként a történet nagyon mély, tele van érzelmekkel. Rengeteg titokra fény derül, ahogy sodródunk előre az eseményekkel, többek közt, hogy ki találta fel először a T-vírust, miből állították elő stb. Aki egy kicsit is tud angolul a fájlokból rengeteg mindent megtudhat, egyébként megjegyezném, hogy minden kis apró részlet tökéletesen kapcsolódik egymáshoz, és ettől lesz fantasztikusan egyedülálló hangulata a játéknak.

Nincs nehézségi fokozat, de a vak is láthatja, hogy Claire-rel sokkal könnyebb a játék. Igaz, hogy kevesebb sérülést bír ki, viszont az ellenfelek is gyengébbek. Ráadásul ott van Steve is, aki mindig kihúzza őt a csávából (ő egyébként szintén egy túlélő). Chris irányítását a kettes CD-n veheted kézbe, ő sokkal erősebb, mint a húga, viszont az ellenfelek is durvábbak. Ismét feltűnnek a színen a Hunterek, és lesz majd egy továbbfejlesztett változatuk is. Egyébként egy régi ismerős is felbukkan majd, a Resident 1 rosszfiúja Wesker. Lesz egy pár újfajta ellenfél is, a hollókat pedig denevérek váltották fel. Mindkét szereplővel ugyanazokon a helyszíneken fogsz megfordulni, csak Chris-szel mindig később érsz oda, ezért aztán egy kicsit minden másképpen lesz elrendezve, és bejárhatjuk azokat a területeket is, amelyek Claire előtt zárva voltak. Elsőre



nagyon nehéznek fogod tartani a játékot még leírással is, azonban hangsúlyozom ez csak először lesz így. Másodszor már minden könnyen fog menni, köszönhető ez annak, hogy rengeteg lőszert és gyógyító cuccot lehet felszedni, csak alaposan körbe kell nézelődni. Garantálom, hogy a végére is rengeteg fegyvered és gyógyszered lesz a ládában. Merthogy a felesleges cuccaidat mindig pakold le a ládákba, és csak a legszükségesebbek legyenek nálad. A leírásban egyébként nem írtam le mindig, hogy "most menj és pakolj le"(így is elég hosszú lett), de egyértelmű, ha "tele vagy" tedd azt. Megmarad az a régi fogás is, hogy menteni az írógépeknél tudsz, igaz ehhez szükség van írógépszalagra is. A sérüléseket gyógyítani az elsősegély spray-kkel tudod és a különböző növényekkel. A növényeket kombinálni is lehet egymással, a nagyobb hatás kedvéért. Egy zöld 25%-t tölt az energiádon, kettő 50%-t, egy hármas zöld kombináció pedig 100%-osra állítja vissza az életerődet, csakúgy, mint egy zöld-piros kombináció. Kéket akkor érdemes használni vagy kombinálni valamivel, ha mérgezett vagy. Az EÜ spray-k szintén 100%-osra gyógyítanak fel plusz még a mérgeket is hatástalanítják. Egyébként jópofa módon, a memóriakártya kijelzőjén mindig nyomon követheted a fizikai állapotod változásait, anélkül hogy be kéne lépned a menübe.

## A RANGOK

Gondolom a legtöbb játékost az is érdekli, hogy, a játék legvégén a mikor a gép osztályozza a teljesítményt, hogy lehet a legjobb eredményt elérni. Először is az európai verzióban nincs S fokozat, mint ahogy Wesker napszemüvegét sem lehet felvenni. Na most, ha 4 és fél óra alatt teljesíted a két CD-t, kapsz képzeletbeli 8250 pontot, jobb idő esetén ez egy kicsik több is lehet, rosszabb idő esetén félóránként átlagosan 700 ponttal kevesebbet kapsz. Nézzük a plusz pontokat. +250, ha elviszed a négernek a gyógyszert, +400, ha a leggyorsabban segítesz Steve-nek, +100, ha begyűjtesz minden térképet, + 1800 pont, ha nem használsz EÜ spray-t. Az első mentés és újrakezdés -1000 pont minden további mentés és újrakezdés -50 pont (ebbe nem tartozik bele, amikor az egyes CD végén mentesz). 10000 pont felett kapsz A rangot. A játék a végén nem ajánl fel mentési lehetőséget, azaz nem kell egymás után hatszor végigvinned, hogy behozz mondjuk egy új szereplőt. Viszont bármilyen fokozaton is végzel bejön a Battle Game. Eben a módban a különböző szereplőkkel rendezhetsz még egy össznépi mészárlást. Különösebb stratégia nem kell hozzá, főleg, mert minden fegyver örök lőszerrel rendelkezik, és csak annyi a dolgod, hogy szobáról szobára kiirts mindenkit. Érdekesség, hogy lehet belső nézetet is választani. Mindegyik szereplővel egy bizonyos útvonalat kell bejárni, a helyszínek össze-vissza váltogatják egymást, és a végén különböző főellenségekkel kell megküzdeni. Legyőzésükért extra animációkat kapunk. A jó rangért egyedül az idővel kell versenyt futnod, tehát ebben a módban nyugodtan használhatsz EÜ spray-t. Van egy-két jópofa dolog is. Claire-rel állj be egy percre a "frigóba", Chris-szel nézd meg magad a tükörben, Steve-vel próbáld ki a szódaautomatát, Wesker-rel pedig tanulmányozd a félszemű szobrot.

Na jó, most már jöjjön a végigjátszás, remélem, nem hagytam ki belőle semmit, és egy jó tanács: lehetőleg éjjel, sötétben játszatok!

## MEGOLDÁS

A kis közép-nyugati városkát Racoon City lakosságát szinte teljesen el-





# Majd Veronika megoldja!

pusztította az elszabadult T-Vírus. Az incidensért felelős egy nemzetközi vállalat az Umbrella Corp. volt.

Claire Redfield-nek, aki azért utazott Racoon City-be, hogy elveszett bátyja nyomára bukkanjon, sikerült kijutnia a városból egy kezdő rendőr Leon S. Kennedy segítségével. Mindaz, amit átélt, azonban csak bevezetés volt azokhoz a borzalmakhoz képest, amik most várnak rá.

3 hónappal később...

## 1.CD CLAIRE REDFIELD

**A BÖRTÖNBEN**

Egy gyönyörű CG videóból ébredsz, egy cellában. Teljes a sötétség, de hallani, hogy van valaki odakint. Gyújtsd meg az öngyújtódat (LIGHTER). A férfi az, aki elkapott és bezárt ide. Láthatóan szenved a sérüléseitől, szabadon enged, és előad egy zavaros történetet a bázisról. Állítólag lehetetlen kijutni a szigetről, de azért erre ne kössön fogadást. Menj vissza a cellába és vedd fel a sarokból a zöld növény. Odakint a széken van egy pisztolytár, a pulton pedig az első fegyvered a kés (COMBAT KNIFE). Azt is megtudod, hogy a négert Rodrigónak hívják. Hagyd el a szobát. A folyosón rögtön egy írógépbe botlasz, vedd fel mellőle az írógépszalagot, a földről pedig a pisztolytárat. Fuss végig a folyosón és menj fel a lépcsőn. Egy temetőbe jutsz, zuhog az eső, ahogy elindulsz felrobban a lezuhant helikopter roncsa, kiesik belőle egy táska, ezzel egy időben a fertőzött pilóta is rád támad. Rövid videó. A késsel öld meg a frissen kikelt hullákat, és próbálj meg eljutni az ajtóig. Odakint megismerkedhetsz



Steve Burnside-dal. Találsz egy pisztolyt is a földön 12 tölténnyel. Miután a srác lelépett, kutasd át az égő roncsot, egy pisztolytárért. Menj ki azon az ajtón, amit Steve is használt. A tőled jobbra lévő kisajtó egy lakattal van lezárva, azt egyelőre hagyd is békén. Menj fel a kis faléspcsőn, és a végében vedd fel a zöld növény. Nyiss be az ajtón. A három rád támadó zombit nyírd ki. Valószínűleg ez lehetett az itt dolgozók "legénységi" szállása, ez pedig az ebédlő. A polcról vedd fel a pisztolytárat, a tűzhely melletti falról a börtön térképét, az emeleti asztalról pedig a zöld növényt. Menj be az ajtón, ami a bejárattól jobbra nyílik. A "hálóban" mindenhol halottak, és vér, valaki pedig eszeveszetten veri az ablakot. Az ágyról vedd fel a börtönőr naplóját, amiből kiderül, hogy állítólag kivégeztek valakit egy nyaktilóval. Amikor felveszed a pisztolytárat a polcról, a zombi betöri az ablakot, végezz a támadóiddal, majd vedd fel M-100P automata duplapisztolyt, amit az egyik förmedvény ejtett el. Menj a zuhanyzóba, és a vértócsából vedd fel a pisztolytárat. Menj vissza ki az udvarra. Kifelé menet mintha valaki figyelne a lépcső alól. Kerüld meg a vörös épületet. Útközben szemtanúja leszel, amint valami beráncigál egy hullát a ház alá. A lakatos ajtó túloldalára jutottál. Menj be a balra lévő ajtón. Öld meg a három zombit, a garázsajtót most még nem lehet felnyitni, menj be a laborba. A folyósón van egy ellenőrzési kapu, a mellette található biztonsági ládába tegyél le minden fémtárgyat (az öngyújtót is). Menj végig a folyósón, a laborban vedd fel az EÜ spray-t, a mérgezett és a tüzes gránátokat. Az asztalon megtalálhatod a duplikátor működési leírását. Irány az ajtó. Odabent újfent Steve-vel találkozol, Egy rövid affér után megint lelép. Vedd fel az asztalról az írógépszalagot, húzd ki a fiókot, amiben egy emblémát találsz (HAWK EMBLEM). Az ajtó melletti kapcsolóval helyezd áram alá a garázsajtót. Kifelé menet a pultról vedd fel a faxot. A fax egyébként egy TG-01-es nevű anyagról szól, amit állítólag nem érzékelnek a fémdetektorok. Éppen el akarták szállítani, amikor bekövetkezet a katasztrófa, csak nem a lezuhant helikopterből kiesett táskában van? Hagyd el a labort, persze pakolj le a biztonsági ládába, a másik ellenőrzési pontnál pedig vedd ki a cuccaidat. Egyébként felhívnám a figyelmet, hogy ez a két biztonsági láda nem úgy működik, mint a többi "tárgyas" láda, azaz ha bennünk hagysz valamit, azt csak innen tudod később felvenni. Kint az udvaron a kapcsolóval nyisd fel a garázsajtót. Négy zombi fog megtámadni, kettőt fel lehet robbantani a hordóval, a maradékot "simán" öld meg. A garázsban egy poroltó van (FIRE EXTINGGUISHER), a friss vértől sikamlós nyaktilóról pedig a lakatkulcsot (PADLOCK KEY) veheted fel. Menj vissza a temetőbe. Miközben megkerülöd a vörös épületet, megtámad majd két kutya, fuss el mellettük. Mészárold le a temetőben ténfergő élőhalottakat. Oltsd el a tűzet a poroltóval, vedd fel a fémtáskát.(BRIEFCASE). Check-eld, és vedd ki belőle a TG-01-et és a dokumentumot. Menj vissza a laborba, odafelé már ki tudod nyitni a lakatos ajtót, ezzel jócskán le tudod rövidíteni az utadat. A laborban kapcsold be a duplikátort, a kinyíló rekeszbe tedd be az arany emblémát. Miután a 3D szkenner letapogatta, tedd a TG-01-est a duplikátor "munkapadjára". A gép automatikusan kiformáz az anyagból egy ugyanolyan emblémát (SP ALLOY EMBLEM), Ezt már ki tudod vinni a fémdetektorokon. Igaz ugyanekkor három zombi zúdul be a folyósóra. Mellettük fegyvertelenül kell elszaladnod, én kettőt mindig becsaltam a laborba az utóolsó mellet meg már nem volt nagy kunszt elrohanni. Kifelé ne felejts el lehetőleg minden kivenni a biztonsági ládából, különben később vissza kell jönnöd az itt hagyott cuccokért. Most menj vissza az udvar azon részére, ahol először találkoztál Steve-vel. A duplaszárnyú ajtó reteszénél használd a másolt emblémádat, így egy hidra jutsz. Fuss át rajta, a csövek mellől vedd fel a két zöld növényt, a dzsip sofőrüléséről pedig a pisztolytárat. A nehéz fémládát told a többi mellé a tűzbe, mássz fel rá, így már biztonságosan át tudsz jutni a tűzön. Menj fel a lépcsőn, és ezzel már ki is jutottál a börtönrészlegből.

## A PALOTÁBAN

A lépcső tetején egyenesen előre (jobb oldalra még felesleges elnézni), kacsázz el a zombik között, és menj fel a lépcsőn. Végezd ki a három kutyát (egyébként a kutyákat úgy a legkönnyebb megölni, ha amikor az első lövéstől a földre kerülnek, odaszaladsz hozzá, és lefelé célozva még mielőtt elállna beleeresztesz egy nagyobb adag ólmot), vedd fel az első katonai emblémát (tengeralattjáró) a földről és a korlát mellől a zöld növényt. Lépj be a palotába. A halban van egy pisztolytár a pulton. Menj fel a lépcső jobbra. Végre egy ládás szobába értél. Cuccolj le, vedd fel az írógépszalagot, a zöld növényt a sarokból, a pisztolytárat a szekrényről, a titkárnő naplóját pedig a kis asztalról. Ha elolvasod, már másodszor találkozhatsz az Ashford névvel, állítólag Sir Ashford teljesen titokban fent a hegyen él ikernővérével egy privát rezidenciában. Told el a kis szekrény, alóla felveheted az ID kártyát. Menj le a hallba, használd a számítógép terminálnál az ID kártyát, a kód NTC0394. Ezzel sikerül kinyitni a biztonsági zárral ellátott ajtót. Előtte azonban nézz még be a földszinten található mosdóba. Vedd elő az öngyújtót, hogy a denevérek ne támadjanak rád. A beszakadt ajtajú vécében egy pisztolytár van, a mosdón egy EÜ spray, a földön pedig egy táska hever (DURALUMIN CASE), amit egyelőre még nem tudsz kinyitni. Hagyd el a mellékhelyiséget, és most menj be azon az ajtón, amit a számítógéppel nyitottál ki. Öld meg a három zombit, (a negyedikkel én még nem szoktam foglalkozni), vedd fel a váza mellől a pisztolytárat, a földről pedig a piros növényt. Menj be az egyetlen nyitott ajtón. Nyúld le az asztalról a pisztolytárat, a falon, a hangyán nyomd meg a kapcsolót. Egy beteges videónak lehetsz a szemtanúja. Vajon ők lennének a híres Ashford testvérek? A végén elcsúszik az egyik bútordarab, és mögötte feltárul egy titkos bejárat. Bent vedd fel a földről a hajókormánykereket (STEERING WHEEL), de a két aranypisztolyt hagyd a helyén, úgysem tudod kivinni innen őket. Több nyitott ajtó nincs a palotában, úgyhogy menj ki az udvarra. Azaz csak mennél, mert bekapcsol a riasztó, és meghallod amint Steve kiabál segítségért. Fordulj tehát vissza, és rohanj abba a szobába, ahol a hangyás kapcsoló volt a falon. Használd a számítógépet. Úgy látszik Steve fegyverbuzi lehet (vagy nagyon hülye) mert, az istennek sem akarja visszatenni a két arany fegyvert a helyére, inkább kész meghalni. Rajtad tehát a sor, hogy segíts neki. A riasztó és a csapda hatástalanításához egy párt kell összehozni a hat ábra közül. A helyes megoldás a C és az E, a két pisztoly. Ezek után még van pofája és meglóg a két fegyverrel. Mikor újra elhagynád a palotát, a hallban egy újabb túlélővel találkozol. Szívélyesen üdvözöl téged Sir Alfred Ashford, a bázis és a sziget főnöke. Azon kívül, hogy ránézésre egy sokkal zártabb helyiségben lenne a helye, ráadásképpen még téged okol a bázist ért támadásért és a mutánsok elszabadulásáért is. Vegyél tőle érzékeny búcsút, és végre hagyd el a palotát. Az udvaron jobbra indulj, és menj le a lépcsőn. A tengeralattjáró dokkban vagy. A lépcső alatti kis beugró faláról szedd le a palota térképét, a polcról pedig a pisztolytárat. A hordón nyílpuska töltény van. Állj a kis kiugróra, és tedd a helyére a kormánykereket, és tekerd meg. A vízből felmerül egy tengeralattjáró, mássz le a létrán, odabent vedd fel a hátizsákot (SIDE PACK), így kettővel több tárgy lehet nálad. Indítsd el a tengeralattjárót.



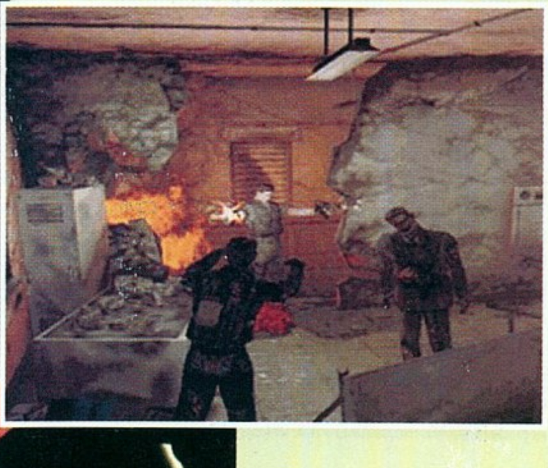
## A REPÜLŐTÉREN

Miután megérkeztél, mássz fel a létrán, menj le lépcsőn és kövesd végig a fehér csíkot a földön az ajtóig. Bent az irodában nyírd ki a három zombit, a kanapéról vedd fel a pisztolytárat, a ládáról pedig az írógépszalagot. Az akvárium melletti ajtón menj be. Vedd elő az öngyújtódat, a denevérek ellen Az irányítópanellel hívd vissza a liftet. Ha nálad van a katonai embléma, tedd be, mindenesetre annyit megtudtál, hogy három embléma kell, hogy a lift működjön. Menj vissza az irodába, és most a "rolós" ajtón menj ki az ellenkező oldalon. Rohanj át a hídon, egyébként innen látni, hogy egy hidroplán parkol a vízen. A következő teremben a lifttel menj fel az irányítópanelhez. Használd a nagy darut, és emeld fel a kapcsoló útjából a nagy fémkonténert. Menj le a kapcsolóhoz, és hívd fel vele a teherliftet. A lift tele van zombival, elég sok töltényed rá fog menni mire mind a négyet megölöd. A teherliften a ládákról vedd fel a nyílpuska tárat és a Biohazard kártyát (BIOHAZARD CARD). Menj vissza egészen a palotáig, le a másik lépcsőn, kerüld ki a zombikat, majd fordulj jobbra a nagy ajtó irányába, menj be a kis ajtón.

## A KATONAI KIKÉPZŐ CENTRUMBAN

A hatalmas féreg elől, ami az udvaron támad rád, menekülj be a duplaszárnyú ajtón. A KKC halljában vagy. Vedd fel a nyílpuska tárat, a piros növényt, és menj fel a bejárattól jobbra elhelyezkedő lépcsőn az emeletre. Az emeleti folyosón van egy kilincs nélküli ajtó, a másikon menj be. A laborban az asztalról vedd fel a nyílpuskát és a File-t, ami a labor számzáras ajtajának kódjáról tartalmaz információkat. Épp mikor elhagynád a szobát, bekapcsol a riasztó. Van még bent egy dolgozó, és valami szétveri a fejét az ablakon. A gyenge fényben meglátod a számkódot tartalmazó képet BENT a laborban. Jobban teszed, ha gyorsan lerohansz a földszintre. Miután épphogy kicsusszantál a lezáródó biztonsági ajtón, menj be az első jobbra nyíló ajtón. Ez egy amolyan adminisztrációs iroda. Öld meg a földön fekvő förmedvényt, majd a másik kettő járóképest is. A sarokban van egy zöld növény, a nyomtatóval printeld ki a KKC térképét, és vedd is fel. Van itt még egy zárt fiók és egy kulcsos szekrény is (a helyiség hátsó részében) Menj ki a hallba, és a bejárattal szemközt lévő ajtón nyiss be. Az öltözőben vagy. Végezd ki a zombikat (négyen vannak), és kutasd át az öltözőszekrényeket. Három nyílpuska tárat kell, hogy találj (az uccsó a hullánál van). A hulla melletti ajtó a fürdőbe vezet. A szaunában öld meg a tagot, menj le a lépcsőn. Lesz ott még egy zombi, de simán ki lehet kerülni. Mássz be a medencébe, Zárd el a szökőkutat a csöveknél a nagy kerékkel. Vedd fel a víz alól a kulcsot (KEY WITH TAG). Ezzel a kulccsal menj vissza az adminisztrációs szobába, és nyisd ki a nagy szekrényt, lesz benne egy dobozban 15db robbanófej a nyílvesszőkre. Vissza a hallba. A Biohazard kártyádat használva nyisd fel a lezárt biztonsági ajtót. A folyosón keresztül az udvarra jutsz, ahol ismét Alfréd-be botlasz. Próbáld meg elkapni, fel a lépcsőn, be a jobb oldali ajtón de, végül lelép és csapdába csal, mert lezárja mögötted a biztonsági ajtót. Az automata mellől vedd fel a két pisztolytárat. A jobb oldali ajtón menj be. Idebent ha jól körülnézel találhatsz két zöld növényt, egy üvegcsében gyógyszert (HEMOSTATIC MEDICINE), írógépszalagot. Pakold le a felesleget a ládába, menj ki, és most a másik ajtón menj be. Rögtön fordulj jobbra, és a földről vedd fel a két üres géppisztolyt. Valaki azonban rád zárja az ajtót és rád szabadít egy idáig még nem látott szörnyet. Kicsit Tyrant szerű, de csak egy keze van, amit viszont roppant messzire ki tud nyújtani. Intézd el pár robbanó nyíllal, majd szaladj le a lépcsőn. Azonban a szörny magához tér és elkap, szerencsére megjelenik Steve (kicsit Mátrix-osan) és megmenti a napot meg a bőrödet is. Itt most egy hosszabb jelenet következik, aminek a lényege, hogy a dupla gépfegyvert lecseréled a két arany pisztolyra. Igaz nem sokáig örülhetsz magadnak, mert Alfred mindkettőtöket leereszt a lifttel a pincébe. Itt most pár percig Steve-et fogod irányítani. Járd be a pincét és nyírj ki minden zombit, összesen kb. tizenketten lesznek, de könnyű dolgod van, mert három helyen is fel tudsz robbantani hordókat. Cuccot nem tudsz felvenni, mert Steve-et csak azok a dolgok érdeklik, amik jók a gépfegyveréhez, ilyenre pedig nem fogsz bukkanni. Végül rátalálsz a liftre és egy rövidebb közjáték után felmentek a második emeletre. A karzaton rohanj oda Steve-hez, de a korhadt deszkák nem bírják el mindkettőtök súlyát ezért leszakadnak, és leestek egy nagyobb terembe. Itt jön a játék egyik legjobb jelenete, amiben Steve kénytelen megölni a zombivá változott apját. Miután ismét Claire-t irányítod, mássz fel a sarokban a ládára és gyűjtsd be a pisztolytárat. Az egyszárnyú ajtón menj ki, ölj meg két zombit, és a sarokból vedd fel a pisztolytárat. A folyosó végén lévő szobában, ha akarsz menteni is tudsz, de inkább szedd fel az írógépszalagot, és a falról a címert (EAGLE PLATE). Menj vissza Steve-hez, és a duplaszárnyú ajtón menj ki az udvarra. Végezz a két kutyával, vedd fel a nyílpuska tárat, nyisd ki a kis ajtót és menj is ki rajta. A férget kikerülve ismét menekülj be a Kiképző Központba. A Biohazard kártyát használva, menj oda, ahol Alfred rád lőtt, és tedd a helyére a címert, cserébe megkapod a címeres kártyát (EMBLEM CARD). Menj a ládás szobába, pakolj le és vedd ki a gyógyszeres üvegcsét. Ezzel menj vissza egészen a börtönig, ahol a játék kezdődött, add oda Rodrigonak. Az öngyújtódért cserébe ad neked egy zárnyitót (LOCK PICK). Ezt a mellék-küldetést egyébként meg lehet csinálni később is a játék során, viszont én azért szoktam ilyenkor, hogy a későbbiekben ne kelljen visszamennem a KKC-be és végigjárni megint az egészet, hogy hol mit tudok kinyitni a zárnyitóval. Na most menj vissza a KKC-be (egyébként megjegyzem, hogy egyedül a temetőben kell kinyírnod a három zombit, a többi mellett simán el lehet rohanni). A KKC-ben az első dolgod legyen, hogy bemenj az adminisztrációs szobába, és nyisd ki a zárnyitóval a fiókot, találsz majd benne egy pisztolytárat. Ismét menj ki oda, ahol Alfred rád lőtt, de most ne menj fel a lépcsőn (a dobbermanokat kinyírtad, ugye?), hanem a kerítés mögötti létrán mássz le a pincébe. A rácsnál használd az emblémás kártyádat, és fésüld át az egész pincét, elvileg, ha Steve-vel jó "munkát" végeztél, szinte alig lesz akit ki kell majd végezned. A következő dolgokat kell találnod: sima gránát, savas gránát, pisztolytár a szekrényben és a fali szobor szájában. Lesz majd még egy rács, ahol szintén az emblémás kártyádat hasz-






náld, ez mögött megtalálod a gránátvetőt. Innen is nyílik egy ajtó, odabent két "félkarú" szörny lesz, meg egy nyílpuska tár. Ha mindent felszedtél már, a lifttel menj fel az emeletre (2F). A liftből kilépve a Biohazard kártyáddal nyisd fel a biztonsági ajtót. A monitor szobában vagy. A fenti részen egy újfajta szörnnyel ismerkedhetsz meg, már ha vetsz egy pillantást a monitorra. A neve Albinoid és szalamandrákból lett kitenyésztve. Kicsi, de kb. tíz óra alatt képes megnőni akár hét láb nagyságúra is. A szobában egyébként két zöld növény és egy gránátvető töltény és a második katonai embléma van (egy dzsip van rajta). Ha mindent felszedtél már, használd a számítógép monitorját. Ennek segítségével üzembe tudod helyezni a labor kameráját, és így már le lehet olvasni a képre írt számkódot (1126). Fura, de a szellőztető rendszer is épp ekkor fejezi be a labor levegőjének a tisztítását. Az időközben feléledő zombikat nyírd ki, nyisd ki a kék kis ajtót, és menj le a hallba. Használd utoljára a biztonsági ajtónál a Biohazard kártyádat, és menj fel az emeletre a laborba. A számzáras ajtónál írd be a kódot. Odabent minden csupa vér és több tartály is ki van törve belülről. Az asztalról vedd fel a savas gránátot, képet pedig vedd le a falról Ebben a pillanatban az utolsó tartályból is kiszabadul egy kis albinoid, és eltűnik a szellőzőben. Erre persze újból bekapcsol a biztonsági rendszer, 44 másodperced marad, hogy elhagyd a labor területét. Gyorsan fuss le a hallba. Most menj a lifttel az emeletre, abba a szobába, ahol a falról levetted a címert és rakd a helyére a csontvázas képet. Ennek hatására feltárul a szoba titkos része. Vedd fel KKC makettről az arany kulcsot és a kis szekrényből az EÜ spray-t. Több dolgod itt már nincs is, úgyhogy menj vissza a palotába. Útközben fura mód a zombik kicserélődtek "félkarúakra".

## A PRIVÁT REZIDENCIÁBAN

A palota halljában lődd le a ténfergő zombikat. A sarokban lévő ajtón menj be. A folyosó végén elvileg még él egy zombi nyírd ki, majd a dupla ajtót nyisd ki az arany kulccsal. Odabent találsz majd egy File-t, a képeket pedig a következő sorrendben kell bekapcsolnod: 1. amin a nő van egyedül, 2. amin a férfi van a két bébivel, 3. a teázó férfi, 4. a férfi a tányérral, 5. az öregember a könyvvel, 6. az inas a gyertyával, 7. a nagy kép. A nagy kép ekkor megfordul, vedd fel a vázát, és vedd ki belőle a hangyakirálynőt formázó tárgyat. Menj fel a ládás szobába (vigyázz a két zombira), a ládából vedd ki a két arany pisztolyt (meg ha akarod a táskát, amit most már ki tudsz nyitni a zárnyitóval) és tedd be őket a szoba végében lévő ajtóba. Lépj be a titkos dolgozószobába. Az asztalról vedd fel a pisztolytárat, a dolgozóasztalon olvasd el a File-t. Kapcsold be a számítógépet, mire a zenegép is működni kezd. A zenegépet a következő sorrendben pörgesd ki: 1. balra, jobbra, 2. balra, 3. jobbra, 4. jobbra, jobbra, jobbra. Az így kapott számokat jegyezd meg (1971), és írd be a számítógépbe. Ennek hatására a zenegép lejátszik egy dallamot, és arrébb csúszik, mögötte pedig feltárul egy rejtett folyosó. Ugyanebben a pillanatban az ablakon keresztül a nyakadba ugrik egy "félkarú". Gyorsan végezz vele, menj be a titkos folyosón lévő ajtón. Fuss végig a lépcsőig és menj fel. Kerüld ki a szörnyeket, és menj fel a lépcsőn, vedd fel a piros növényt a földről és nyiss be a dupla ajtón a privát rezidenciába. Rögtön meg is támad egy csapat denevér. Ha még nem tetted le az öngyújtódat használd azt, egyébként pontos célzott lövésekkel nem nehéz leszedni őket. Ne menj fel az emeletre, hanem a földszinti piros ajtón nyiss be. Az ebédlőben öld meg a szörnyet, és vedd fel az írógépszalagot és a pisztolytárat. Most már mehetsz fel az emeletre. Odafent lesz egy kis kiugró erkély, innen vedd fel az EÜ spray-t és a pisztolytárat. Menj be a piros ajtón. A közjáték után a folyosóról vedd fel a zöld növényt, és a pisztolytárat. Menj be a folyosó jobb oldalán lévő ajtón. Alexia szobájában vagy, csukd le a lemezjátszót, mire felemelkedik az ágy teteje, és fel tudod venni az ezüst kulcsot. A hangyakirálynőt tedd be a lemezjátszó tetején található nyílásba, mire újból kinyílik. Vedd ki belőle a lemezt. Menj vissza a palotába. Pakolj le a ládás szobába, majd menj át az emeleten a másik oldalra és nyisd ki az ajtót az ezüst kulccsal. A kaszinóban van egy pisztolytár és két zöld növény a pulton. Van itt még egy zongora is, amiből valami hiányzik. Menj le a földszintre, a folyosón van egy barna ajtó, amit most már ki tudsz nyitni az ezüst kulccsal. Bent a tárgyalóteremben végezz a két szörnnyel, lesz itt egy pisztolytár, egy címer a padlóban, és Hunk jelentése a főnöki asztalon. Valahonnan ismerős ez a név. Menj vissza egészen a nyaktilóig a börtönbe.

## ISMÉT A BÖRTÖNRÉSZLEGBEN

Az utat remélem nem kell részleteznem. Mikor odaértél küld a másvilágra a két zombit és tedd a helyére a címert. A feltáruló titkos bejáratból kitámolygó két zombit szintén öld meg. Mielőtt bemész az ajtón először nem árt, ha elnézel a laborba és belenézel a biztonsági ládába, hátha valamit itt hagytál. Az üres poroltóra, pl. igencsak szükséged lesz a későbbiekben. Most már bemehetsz az ajtón, ami mögött ismét két zombi zúdul rád, igaz mindössze egy lövés a hordóba és mindkettő szénné ég. Az udvar egy titkos részén vagy vedd fel a hordó mellől a zöld virágot. Menj el egyenesen a vörös épület mellett egészen a rácsos ajtóig. Egy raktárszerű szobába jutottál, vedd fel a pisztolytárat, és told el az útból az akadályt, így nem csak a ládához lehet könnyebben odajutni, de az ajtó is szabaddá válik. Menj be, a laborban vagy, csak most a másik oldalról jutottál be, innen már ki tudod venni a másik biztonsági ládából a négy tárgyat, amit anno kénytelen voltál otthagyni. A "raktárban" pakolj le a ládába, és menj vissza a vörös épülethez, fordulj be és menj be az ajtón. Az orvosi szobában vagy, a két hullán kívül három dolgot találhatsz: egy pisztolytárat, egy EÜ spray-t a szekrényben és egy File-t az asztalon. Menj tovább a következő ajtón. A krematóriumba jutottál, ölj meg mindenkit, úgysincs itt még elég hulla meg vér. Miután végeztél, szedd fel a piros növényt, a pisztolytárat, és a fémtáskát. A táskát nyisd ki, pisztolytuning van benne, amit rögtön szerelj is rá a fegyveredre. Úgy látszik Dr. Csipkerózsika időközben felébredt álmából, mert mikor visszamész az orvosi szobába, már éppen a pácienséből táplálkozik. Gyorsan öld meg mindkettőjüket, de vigyázz, mert a doki sokkal gyorsabb, mint egy átlagos zombi. A halott orvos zsebéből vedd ki a műanyag szemgolyót és tedd a torzóba, mire kinyílik egy titkos ajtó. Menj le a pincébe a lépcsőn. A pincefolyosón vedd fel a zöld növényt, majd rohanj végig, de ha nincs nálad az öngyújtó, egy kicsit mindenképp megtépkednek a denevérek. A folyosó végé lévő ajtón keresztül egy nagyobb terembe jutsz, ami leginkább egy magánkínzókamrára emlékeztet. Végezz a zombikkal, vedd fel a skulókat, és menj tovább. A következő szobában a szobor kezéből vedd ki a kardot, amikor elkezd szivárogni a gáz, a középső szobron fordíts 180 fokot. A hatás nem marad el: a gázszivárgás megszűnik, a kard nélküli szobor pedig megfordul. Dugd a nyílásba a kardot, mire kinyílik a "vas szűz", robbants darabjaira a zombit (mondjuk egy robbanófejes nyíllal), majd vedd ki a kínzóeszközből a zongorából hiányzó hengert (PIANO ROLL). Ha ezzel is megvagy, irány vissza a palotába, a kaszinóba.

## ÚJRA A PRIVÁT REZIDENCIÁN

A kaszinóban tedd a helyére a hengert, a dallam hatására az egyetlen még működő félkarú rabló rekesze kinyílik. Vedd ki belőle a Hangyakirályt. A ládából vedd még magadhoz a hanglemezt és menj fel a privát rezidenciára. Útközben kénytelen leszel kinyírni négy zombit a hosszú folyosón, majd újabb négyet bent az épületben. Menj fel az emeletre, piros ajtón be, az elágazásnál most balra fordulj, öldökölj egy kicsit, és nyiss be Alfred szobájába. Az asztalról vedd fel az File-t. A lemezjátszó tetejére tedd be a Hangyakirályt, mire felnyílik, tedd be a lemezt. A dallam hatására leereszkedik az ágy, mássz fel létrán. Az ikrek titkos gyerekszobájába jutottál, van itt a földön egy zöld növény és egy ezüst szitakötő. A szitakötőnek tépkedd ki a szárnyait, az így kapott kulcsot pedig dugd be a nagy hangyát ábrázoló képbe a falon. Erre fordul egyet a körhinta, és fel tudsz mászni a létrán. Odafent Alexia titkos dolgozószobája van. A ládát told a jobboldali könyvespolchoz, mássz fel rá és a szekrény tetejéről vedd le a File-t, és a harmadik katonai emblémát (repülőgépes).Az asztalon van még egy írógépszalag, egy újságcikk a kis emelvényen és egy pisztolytár a földön. Miután lemásztál Alfred szobájában néhány közjáték jön, kiderül, hogy Alfred és Alexia egy és ugyanaz a személy, de a lényeg: sikerül lelépnie és bekapcsolnia az önmegsemmisítő rendszert. Nincs más hátra rohanás a reptérre, a ládából azért vedd magadhoz mindhárom katonai emblémát. Az udvartól Steve-vel együtt mész majd, a reptéren az irodában kerüld ki a zombikat, menj az akvárium melletti ajtón be. Tedd be a három emblémát a liftbe, és szállj be a hidroplánba. Azért ilyen könnyen nem fog menni a felszállás, ugyanis a leeresztett híd elzárja a gép elől a kivezető utat. A pilótafülkéből vedd fel a kapcsolókart, és menj oda, ahol a darut kezelted. Menj tovább a kezelőpult mellett a végén egy lesz egy ajtó, oda menj be. Tedd a helyére a kart és ereszd fel a hidat. Rohanj át rajta, be az ajtón, a szekrényből vedd ki az EÜ spray-t, az egyik hullától pedig a reptér kulcsát (AIRPORT KEY). Rohanj vissza a hídon, végig a karzaton le a lifttel, itt most látnod kéne egy pirosan világító ráccsal lezárt ajtót, használ az előbb felvett kulcsot, és egy újabb ládás szobába jutsz. Told be a két fémládát a liftbe, vedd fel a két zöld növény, a pisztolytárat és a gránátokat. Mielőtt felmész a lifttel, ments és legyen nálad vagy a gránátvető vagy robbanófejes nyilakkal a nyílpuska. Jön egy videó, amiben Alfred szabadon enged egy Tyran-et. Innentől kezdve öt perced marad, hogy elhagyd a szigetet. Menj fel a lifttel, KKC udvarára jutsz. Ki a kisajtón, azonban a palota felé találkozol a Tyrant-tel, valamelyik nagyobb tűzerejű fegyvereddel fektesd ki (itt még elég lassú és szinte nem is támad), és rohanj el mellette. Cél a hidroplán, végül csak sikerül felszállnotok, sajnos Alfred is elhúzza a csíkot egy magán Harrier-rel. Pont mikor már hátradőlhetnétek, az egyik műszer jelzi, hogy nyitva a raktér ajtaja. Mielőtt hátramész ellenőrizni mindenképp ments, vedd magadhoz mondjuk a gránátvetőt és legalább öt kombinált növényt.

## AZ ELSŐ FŐELLENSÉG: TYRANT

Tyrant elvileg sebezhetetlen, tehát a lőszert pazarolni rá felesleges túlzott mértékben. A raktérben van egy kapcsoló, ami kilöki a ládát, na ezzel kell eltalálni párszor és a ládával együtt, kilökni őt is. Csakhogy nem lehet egymás után rögtön bekapcsolni a "katapultot" többször, mert bizony időben telik mire minden próbálkozás után aktiválódik a kapcsoló. Ezekben a holtidőkben próbálj meg körülötte szaladgálni körbe-körbe, és amikor meghallod a sípoló hangot, csald a gép végébe, rohanj vissza a kapcsolóhoz és lökd neki a ládát. Párszor vissza fogja lökni, de általában 4-5 alkalom után kiesik végre. Amúgy azt vettem észre, ha egy kicsit megsoroztam hamarabb elgyengült és már a harmadik alkalommal sikerült kirepítenem. Egyébként gyógyítsatok szorgalmasan, mert két ütése már halálos. Ha sikerült kilöknöd, sem értek véget megpróbáltatásaid, mert Alfred távirányítással bekapcsolja az előre beprogramozott robotpilótát, az pedig automatikusan az Antarktiszi bázisra visz titeket, ahol nem éppen zökkenőmentesen, de földet értek. Na, cserélj CD-t.

# 2.CD CLAIRE REDFIELD

## AZ ANTARKTISZI KUTATÓ BÁZISON

Miután kimásztál a roncsból, indulj el jobbra. Mássz le a lépcsőn, a dupla ajtón ne menj be, válaszd inkább a következő sima ajtót. Egy kicsit sötét és hideg van odabent, de ez mondjuk az egész bázisra igaz. Mondjuk, ezen ne csodálkozz, ha egyszer nincs áramellátás. Ez lehetett a szálláshelye a dolgozóknak, legalábbis a bútorzatból ítélve. Ha alaposan körbevizsgálódsz a következő cuccokat kell találnod: három pisztolytár (ágy, szekrény, polc), robbanó nyílvesszőfejet, a bázis térképe a falon, EÜ spray a szekrényben, és a munkás naplóját az asztalon. Időközben persze feléled a négy zombi is, őket öld meg. A naplóban egyébként egy hihetetlen történtet lehet elolvasni, állítólag több mint tíz éve tartanak itt egy "Noresfatu" nevezetű lényt fogságban. Hagyd el a szobát és menj le a lépcsőn, a szemközti ajtó egy ládás szobába vezet. Az asztalról vedd fel a nyílpuskatárat, van itt még egy zöld növény és egy írógépszalag is, az íróasztalon pedig egy File. A könyvespolcot told beljebb, nyisd ki az öltözőszekrényt (egy patkány garantáltan a frászt fogja rád hozni), és vedd fel a File-t. Ha akarsz, ments, majd hagyd el a szobát, a folyosón balra indulj el. Egyből kiderül, miért van ez a sok, bebábozott hulla itt. Egy óriás mutáns molylepke épp egy szerencsétlenbe petézik. Egyébként ez a lepke az egyik legidegesítőbb és legparasztabb ellenfél a játékban. Hiába lövöd le, akárhányszor a folyosón jársz, mindig lesz belőle legalább kettő. Sokat nem sebeznek rajtad, viszont a hátadra tudnak petézni, ami azért idegesítő, mert egy kis idő múlva kikelnek a lárvák és megmérgeznek, kék növényből pedig nincs sok egyelőre. Szóval menj be a dupla ajtón, menj a jobboldali sarokba, nyisd ki a páncélszekrényt, shotgun töltény lesz benne. Kerüld meg a "csomagküldő gépet", (mínusz három zombi) és a WEAPON feliratú dupla ajtón menj be. Egy elég nagy terembe jutottál, összesen négy dögöt kell leszedned, utána vedd fel a bányász szoba kulcsát (MINING ROOM KEY), a szekrényből a gépfegyvert és a hullától a detonátort. Ezt tedd be a mögötted álló szekrény zárjába. Menj ki, és a szemben lévő BOW feliratú ajtón menj be. Öld meg a két pókot. Szedd fel a földről a zöld és a kék növényt, a ládáról a két pisztolytárat, a futószalagról a nyílveszőket, a nagy pókháló mellől pedig a vonalkódot (BAR CODE STICKER). Menj vissza a nagyterembe, fel a kislépcsőn, be az ajtón. A nagylépcső tetején a csöveknél van egy foglalat, ezt most hagyd békén. Inkább a leszakadt platform végénél az ajtón menj be. Küld a másvilágra a három kutyát, a terem végében keresd meg a generátort és kapcsold fel, ezután a főkapcsolót keresd meg (kb. a terem közepénél van) és azt is nyomd fel, na legalább már áramellátás van. A világosságban már könnyebben megtalálod az öt zöld növényt és a két pisztolytárat a fal menti csöveknél. Most menj vissza a nagyterembe, ahol a futószalagok voltak. A kék kapcsolóval adj áramot a gépezetre (igaz így elveszted a magnumot), a szalagon lévő ládára tedd a vonalkódot, majd az irányítópanellel indítsd el. Menj a BOW feliratú szobába, ahol megölted a két pókot. A láda ide érkezett, széttört, a gáz kiszabadult belőle, így most már ki tudod venni a gázmaszkot a fali szekrényből. Tipli vissza a ládás szobába, pakolj le, menj hátra az öltözőszekrényhez és nyomd meg benne a kapcsolót. A szekrény elcsúszik, és egy titkos helyiségbe jutsz. A padló rácsain keresztül láthatsz valami brutálisat. Vedd fel a sarokból a virágcserepet (PLANT POT), check-eld és az aljáról vedd le a gépház kulcsát (MACHINE ROOM KEY). Most menj fel az emeletre a lépcsőn és irány a dupla ajtó. A karzaton Claire-nek balra indulj el, menj be az ajtón (a gépház kulcsával)a kis szobában Ne csinálj semmit, hanem rohanj át a következőbe. Vedd fel a kormány, mehetsz vissza. Rövid közjáték után visszakerülsz a karzatra, menj a túloldalára, be az ajtón. Nem kell betojni, a zombi nem tud kijönni a ketrecből. Vedd fel a két pisztolytárat, az írógépszalagot, a kék és a zöld növényt. Az esztergapadon használd a kormányt, megjegyzem, nem tudom mitől függ, de néha Claire nem akarja elsőre használni a kormányt. Ilyenkor oda kell menni, ahol a csöveknél láttad a foglalatot, bele kell próbálni a kormányt és utána visszajönni az esztergapadhoz. Menj vissza a ládás szobába, tegyél le mindent. A gázmaszkot, a pisztolyt tele tárral (de a töltényeket ne), a kormányt, a kést és kb. három kombinált növényt vegyél magadhoz, ments, majd az írógépszalagot tedd vissza a ládába. Ki a folyosóra, be a dupla ajtón, balra indulj el, elvileg a nálad lévő pisztollyal meg tudod tisztítani magad előtt az utat a ki lépcsőig. be a kis ajtón fel a csövekhez, használd a kormányt és zárd el a gázt. Megint jön egy kis közjáték, amiben Alfred leesik a szakadékba, Nosrefatu pedig elszabadul. Utána vedd fel az elejtett távcsöves puskát, és jön egy videó. Végre kint vagy a szabadban, Steve azt javasolja, hogy másszatok fel a helikopter leszállópályára. Odafent a két sarokban találhatsz egy pisztolytárat és egy EÜ spray-t. A lépcsőn azonban megjelenik Noresfatu, lelöki Steve-et, így hát egyedül kell vele megküzdened.

(Folytatás a 48. oldalon)

**RESIDENT EVIL CODE: VERONICA**

**CAPCOM**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A RATYI RESIDENT 3 ÉS A SILÁNY SURVIVOR UTÁN NEM HITTEM VOLNA, HOGY LESZ MÉG EGYSZER JÓ RESIDENT JÁTÉK, AZTÁN MÉGIS
× SZINTE SEMMI

**99%**

# MAKEN X

## FIRST PERSON "SLASHER"

Az emberiség a vesztébe rohan: ez szinte már evidencia. Mit lát tehát az, aki képes a jövőbe tekinteni?

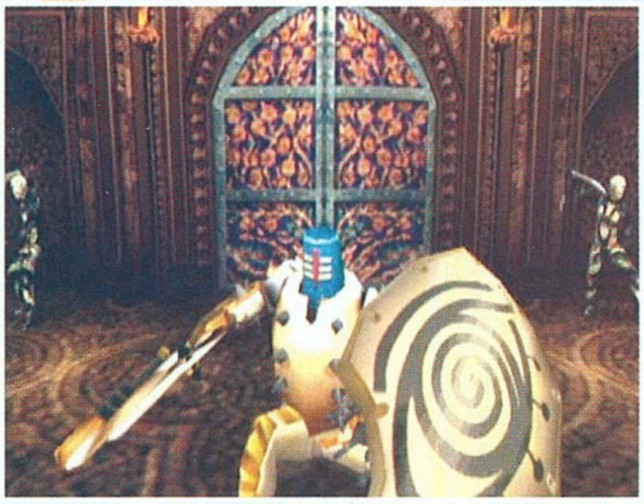
Járványokat, terrorizmust, háborúkat, a küszöbön álló harmadik világháborút, s végül azt, hogy majd mesterséges istenek fogják uralni a világot. Deus ex machina – ahogy a latin mondja... Meg ahogy a Maken X mottója is mondja. Az Atlus játékában ugyanis egy gép teremtette, szinte isteni lényt irányíthatunk. Szó szerint az igazság kardját alakíthatjuk. Rendet kell tennünk a káoszban, amíg még a jövő módosítható.

Messziről meglátszik a játékon, hogy a felkelő nap országából származik, hiszen a sztori kissé nyakatekert, mondhatni bizarr. Az egész egy korszakalkotó kísérlettel kezdődik. Az X tervezet arra irányul, hogy egy olyan orvosi eszközt fejlesszenek ki, ami el tudja választani az emberi lelket – tudományos nevén a PSI-t – a testtől, s módosítani is tudja azt. A Kanazawa kutató központ tudósai szerint ugyanis a PSI eldeformálódása okozza az emberi nem vesztét: így keresik tehát a gyógyírt. Az első mesterséges lény prototípusának a hivatalos neve: Maken.

A játékban – ahogy szokás – közjátékok mesélik a történetet. Az első ilyen bejátszás a különös intelligencia üzembe helyezését mutatja. Amikor a lény öntudatra ébred, az első dolgunk, hogy önálló nevet válasszunk neki – ha netán nem tetszene nekünk az eredeti. Tulajdonképpen magunknak választjuk a nevet, hiszen a játék során a lény tudatát személyesítjük meg. A kísérlet során két nem várt dolog is történik. Egyrészt hogy Maken egy kard alakját veszi fel, másrészt pedig az, hogy a labort terroristák támadják meg. Elrabolják a fejlesztés szülőatyját, Hiro Sagamit, s majdnem megölik annak lányát, Kay Sagamit. S ha még ez nem lenne elég, tovább bonyolódnak a szálak: a kard elnyeli Kay lelkét, amint az hozzáér – ami annyit tesz, hogy Kay fogja forgatni a kardot. Az első feladat egyértelmű: Kay apjának nyomába eredünk.







Az első személy perspektíva miatt a játékot leginkább first person shooternek lehetne nevezni, de csak azért lehetne, mert szó sincs lövöldözésről. Kardozni kell, illetve más egyéb szúró-, vágófegyverekkel hadakozni.

A hajcihő tehát a Kanazawa központból indul. Mint a játék során kiderül, többnyire egy Sangokai nevű Hong Kong-i bűnszövetkezet tagjai akadnak az utunkba. Görkorcsolyás, bőrrucis lányok jó hosszú botokkal, dagadt ipsék páncélökölszerű fegyverekkel, és más hasonló "színes" egyéniségek – nem hiába: japán játékról van szó.

A játékmenet felettébb egyszerű. Teljesen lineáris szinteken a kijáratok felkutatása, illetve a főgonoszok legyilkolása vár ránk. A szintek elég változatosak (modern Hong Kongi utca, moszkvai havas táj, stb.), de ettől függetlenül jóformán csak előre kell menni. Maximum ládákon kell átmásznunk, és egy-egy kapcsolóhoz kell kitérőt tennünk, amik az ajtókat nyitják, illetve a lifteket működtetik.

Tulajdonképpen maga a küzdelem igazán érdekes a játékban. Azért érdekes, mert Maken képes átvenni bárki irányítását az ún. "brainjack" folyamattal. Ha megfelelő ellenféllel/személyiséggel találkozunk, egy mutató jelzi, hogy "átköltözhetünk" belé. Miután pedig ezt megtettük, kamatoztathatjuk az adott karakter tudását. A különböző karakterek más-más fegyverekkel küzdenek, és a legtöbbnek speciális támadása is van. Például mindjárt az elején az orosz terroristafőnök bőrébe bújhatunk bele, aki apró nyilakat lő ki a nyelvével. Csupán egy szépséghibája van a dolognak: a muníciót úgy tűnik, az életerejéből nyeri – és sajnos a többi karakter speckója is ezzel a mellékhatással jár.

A karakterek kontrollálásának az a feltétele, hogy elegendő PSI erőt gyűjtsünk. Minden ellenfél legyilkolása után felvehetünk egy ilyen energiagömböt, s amikor az erőnk kijelzője a maximumra töltődik, új, magasabb PSI szintre jutunk. Az egyszerűség kedvéért ezt az egészet akár Jedi erőnek is nevezhetnénk, hiszen hasonlóképpen működik: minél nagyobb akaratereje van egy embernek, annál nehezebb kontrollálni. Csak azokat tudjuk irányítani, akik azonos fajsúlyban vannak hősünkkel.






A PSI erőn kívül természetesen az életerőnket is tölthetjük: ehhez gyógyító kapszulákat kell keresnünk. A felsoroltakon kívül találkozhatunk még "X" ikonokkal is: ezek a támadásaink erősségét növelik – de csak ideiglenesen!

Sok ellenfél össze-vissza rohangál körülöttünk, ezért jópofa dolog, hogy az Y-t lenyomva befoghatjuk őket – így nem tudnak a hátunk mögé kerülni. Fontos még tudni, hogy a hátrálás egyben védekezés: ez stratégiai fontosságú a küzdelemknél.

A történetet néhány elágazó küldetéssel próbálták változatosabbá tenni, ugyanis néha szabadon választhatjuk meg a következő küldetést – felteszik a kérdést: vállaljuk-e avagy sem. De ezzel együtt sem nyerte meg a tetszésemet a Maken X. Kiváltképp a közjátékok vontatottsága idegesítő. Szörnyen lassúak a párbeszédek – mintha csak próbálnák a szerepeiket a karakterek. Ráadásul grafikailag sem szépek, hiszen a szájuk elfelejt mozogni beszéd közben. Nagyon mesterkélt minden. A grafika színes, szemet gyönyörködtető, az esőáztatta Hong Kong utcáin például szépen tükröződnek a pocsolyák, viszont a karaktermozgások szörnyen bénák. Tipegnek, totyognak a rosszfiúk – enyhén szólva szánalmas benyomást keltve ezzel.

Sajnos számítani lehetett rá, hogy előbb vagy utóbb a Dreamcastot is elérik a gagyi játékok, és ennek az első előjelét képviseli többek között a Maken X. Nem annyira rossz játék, de hát hamarosan megérkezik például a Half Life is (hogy egy stílusában egyezőt említsünk), ami mellett nemigen rúg labdába. Pedig hát a Half Life még csak nem is egy friss játék – csupán DC-n lesz az.

V.Z.

**MAKEN X**

**ATLUS/SEGA**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | SIRALMAS |

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A VÁLTOZÓ KARAKTEREK RÉVÉN ÉRDEKES A KÜZDELEM
× UNALMASAK A PÁLYÁK, NEM SZÓLVA A KÖZJÁTÉKRÓL

**67%**

# Perfect Dark

Szerintem az első kósza hírek óta lázban tartja a N64 tulajokat a Perfect Dark. Hozzánk a szerkesztőségbe is jött havonta legalább 5-6 levél, amelyekben a megjelenési dátumát követelték tőlünk. Nos, a játék, amire mindenki várt, a belsőnézetes játékok királya, valamikor nyár közepén jelent meg, természetesen pont akkor, amikor nem volt újság, mindenki a világ különböző pontjain töltötte a szabadságát. Aki ismer, az tudja, hogy mekkora Goldeneye fanatikus vagyok, minden cheat, 007 mód be van hozva. Ezen kívül, ha az egyik haverommal összeállunk (Joci), még soha senkitől nem kaptunk ki multiplayerben. Lehet, hogy nem játszottunk mindenki ellen, de ez akkor is így van, lehet jelentkezni egy kis alázásra. Szóval amint megláttam az egyik kedvenc üzletem "polcán" (üdv Vincze Zoli), kénytelen voltam beszerezni magamnak egy példányt belőle. Azt kell, hogy mondjam, megérte a pénzt, amit kiadtam érte. A Perfect Dark a legkomplexebb, legszebb, legjátszhatóbb, leglátványosabb, legvéresebb, legélvezetesebb játék, amit N64-re kiadtak. Az egész olyan mintha, egy futurisztikus Goldeneye-al játszanánk, és a futurisztikus jelző talán a legtalálóbb, lévén, hogy a cselekmény is a közeli jövőben játszódik.

A Donkey Kong 64-hez hasonlóan nem árt, ha rendelkezel egy memóriabővítővel, ha a teljes játékot ki akarod élvezni. Mert bár elindul expanison pak nélkül is, de a hét különböző játékmód közül csak háromba enged be.

Ebből egyenesen következik, hogy a program nagyfelbontást használ, meg egyébként is telepakolták látványos fényeffektusokkal az egészet. A történetben mi egy női James Bondot fogunk alakítani, egy speciális ügynököt, a cég legjobbját, Joanna Dark-ot, fedőnevén Perfect Darkot. A történet egy eltűnt tudós felkutatásával kezdődik, de a végére egy "intergalaktikus" összeesküvést fogunk leleplezni. Az elnököt is klónozni akarják az



idegenekkel szövetkezett cég, a DataDyne emberei, de szerencsére nekünk is akad segítőtársunk: Elvis az aranyos kis űrlény, akit az 51-es körzetből kell kiszabadítanunk. A végső összecsapás pedig a Skedar-ok bolygóján fog lezajlani.

## GYAKORLAT TESZI A MESTERT AZ ESZKÖZÖK HASZNÁLATÁBAN

Nagyon baba módón, aki nem akarja rögtön éles bevetésen csillogtatni tudását, annak lehetősége van az ügynökség bázisán egy kis kiképzésben részt venni. (Ehhez a főmenüben válaszd a Carrington Institute opciót.) A szintet bejárva a termekben lévő munkatársaink előzékenyen elmagyarázzák, mi-mire jó, hogy lehet használni és rögtön próbára is tesznek minket, hogy felfogtuk-e a dolgot. Van egy pofás ki lőtér is, ahol a játékban szereplő ÖSSZES fegyvert kipróbálhatjuk. A hangárban megtanulhatjuk, hogyan lehet tereptárgyakat cipelnünk, vagy miként irányítható a Hovercraft (antigravitációs jármű), a kiképző szimulációkban adatot lophatunk, vagy ellenfelek ellen begyakorolhatjuk az irányítás és a harc trükkjeit. Amúgy az irányítás nagyjából megegyezik a Goldeneye-ban megszokottal. Van azonban néhány újítás, a letérdelésen túl most már le is feküdhetünk a földre (célzás közben kétszer Le), így a nagyon alacsony nyilasokba is bejuthatunk. A fegyverek másodlagos funkciójáról majd később írok. Nézzük át inkább a segítségünkre szolgáló eszközeinket.

**DATA UPLINK:** adatok letöltésére, elektronikus zárak és rendszerek feltöréséhez alkalmas "szerszám", használat közben mindig tartsuk az objektum felé.

**ECM MINE:** a radaron kijelzi, ha működik valamilyen elektronikus kommunikációs rendszer.

**CAMSPY:** távirányítható mini kamera, olyan nyílásokon is befér, ahol Joannának esélye sincs a bejutásra. Ideális és a hasznos kis eszköz egy kis kémkedésre.

**NIGHT VISION:** éjjellátó szemüveg, tökéletes sötét helyszíneken, viszont semmiképp ne használd "normál" fényben, mert kisüti a szemedet.

**DOOR DECODER:** páratlan kód és zárfeltörő szerkentyű, használható páncélszekrényekhez is.

**R-TRACKER:** a különleges objektumokat feltűnteti a radaron, segít a tájékozódásban és a távolságok felmérésében.

**IR SCANER:** a rejtett láthatatlan objektumok, titkos átjárók felderítéséra alkalmas.

**X-RAY SCANNER:** röntgen szemüveg, segítségével átláthatsz a falakon és az ajtókon, ezáltal, anélkül hogy veszélybe kerülnél, derítheted fel a terepet, az egyik leghasznosabb tárgy.

**DISGUISE:** álruha, felvétele után feltűnés nélkül elvegyülhetsz az ellenségeid között, de a fegyveredet mindig tedd el.

**CLOAKING DEVICE:** fényelnyelő öltözék, hatása nagyjából, mint a Predátorban.

**DRUG SPY:** figyelemelterelő eszköz.

**BOMBSPY:** olyan, mint a CAMSPY, csak fel is lehet robbantani.

**HORIZON SCANNER:** különleges távcső, igazán csak a szabadban használható.

**COMBAT BOOST:** lelassítja a környezetet, (vagy téged gyorsit fel), mindenesetre extra reakció időhöz jutsz használatakor.

**N-BOMB:** hatása és működése ismeretlen, de elég kemény pusztítás lehet vele végrehajtani.

**HOVERCREARTE:** antigravitációs "láda", praktikus kis szállítóeszköz.

Szerintem érdemes egy kicsit ezen a szinten elidőzni, mert nagyon sokszor ezek a segédeszközök igénybevételével lehet csak továbbjutni.

## A JÁTÉKMÓDOK

**SOLO MISSIONS:** egyjátékos küldetésmód. A játék gerince. Összesen 18 pályából és 4 bonusz szintből áll. A jutalom pályákért egyébként teljesíteni kell a játékot a különböző nehézségi szinteken. Három nehézségi fokozaton (ügynök, speciális ügynök, perfekt ügynök), minden pálya rengeteg alfeladatra oszlik, és minél nehezebb fokozaton játszunk azzal arányban, növekszenek a végrehajtandó faladatok száma is. Ezért nem is nagyon lehet róla még olyan leírást csinálni, mint a Goldeneye-ról, mert sokkal komplexebbek a szintek. A szájbarágó végigjátszáshoz meg se hely, se időm nincs most. Néhány próbálkozás után, amúgy is mindenre rá lehet jönni. Egyébként lesznek majd egészen extrém helyszínek, is mint mondjuk az elnök különgépe, az Air Force 1.

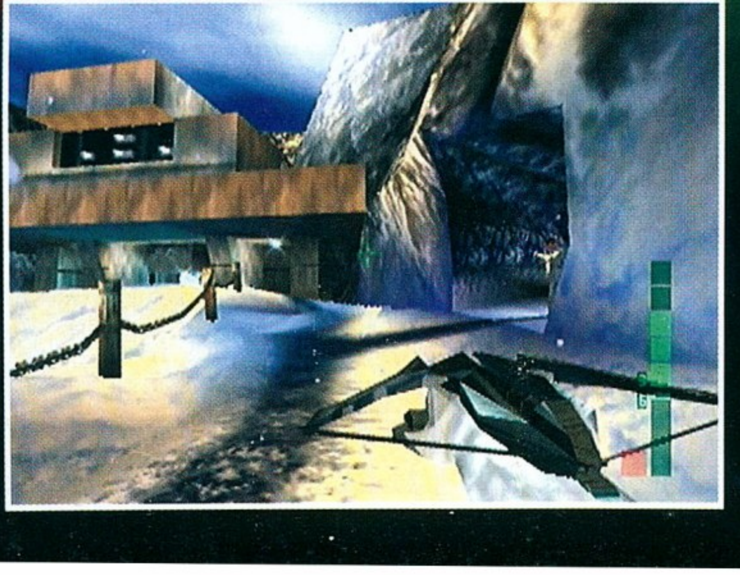
**CO-OPERATIVE:** ugyanaz, mint az egyjátékos mód, csak lehet KETTEN is játszani. Nagyon király, ezt a legtöbb játékból rendszerint kihagyják. Sőt ha épp nincs egyetlen haverod sem a közelben, arra is lehetőség van, hogy egy másik női ügynök csatlakozzon hozzád, akit a gép irányit. A gép irányította játékosokat egyébként a programban SimShock-oknak hívják, a jövőben tehát én is ezt a megnevezést fogom használni. A gép által vezérelt "segítőnknek" amúgy rengeteg parancsot adhatunk, kövessen, támadjon, védekezzen, fedezzen, maradjon nyugton stb.

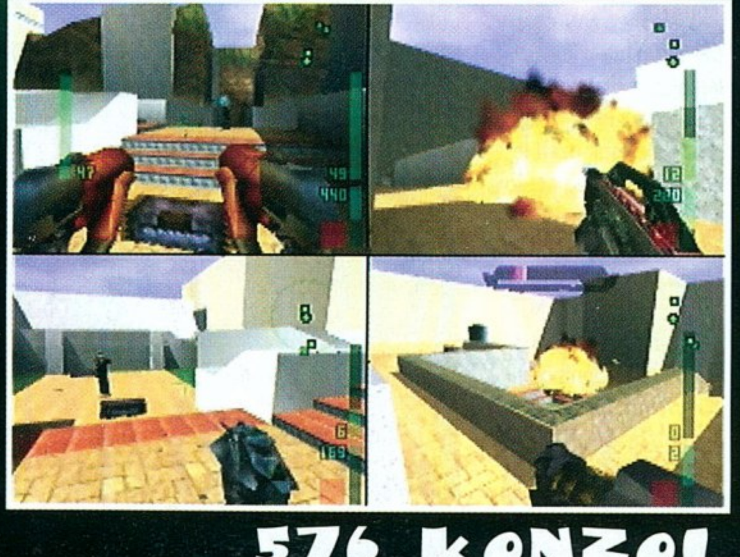
**COUNTER OPERATIVE:** ez ismét egy remek húzás a készítők részéről. Az egyik játékos megpróbálja végrehajtani az egyjátékos küldetéseket, a másik pedig valamelyik ellenséges katona szerepében ebben próbálja megakadályozni, Nagy kihívás úgy teljesíteni egy pályát, hogy egy emberi ellenfél akadályozza a munkánkat.

**COMBAT SIMULATOR:** többjátékos deathmatch mód, na ez olyan szinten van kidolgozva, annyira részletes, és annyi beállítható dolog van benne, hogy akár két oldalon keresztül is részletezhetném. A legnagyobb újítás, hogy játszhatunk végre SimShock-ok ellen is. Nincs is jobb annál, mikor összeállunk négyen és csapatban zúzzunk le 8 gépi ellenfelet. Van itt még egy érdekes mód is a Challenges. Ezen belül harminc előre meghatározott deathmatch szituációban kell helyt állnunk. Érdemes mind a harmincat végigcsinálni, egyrészt, mert mire eljutsz a végére, szinte minden trükköt megtanultál a deathmatch módról. Másrészt pedig a teljesítésükért új pályák vagy fegyverek nyílnak meg. A pályákról az mindenképp elmondható, hogy sokkal nagyobbak és agyasabbak, mint amik a Goldeney-ban voltak, sőt néhány pályát még a GE-ből is áthoztak, igaz ezeket felújították. Mindenesetre jó volt újra játszani a Complex-ben vagy a Temple-ben. A gép teljes statisztikát vezet mindenről és ezeket ki is menthetjük. Alapban 40 különböző karakter közül választhatunk, sőt külön választhatunk fejet is az emberünknek. Sajnos, azaz opció kimaradt, hogy Gameboy kamerával a saját arcunkat digitalizálhassuk be, a paraszt amerikai cenzorok ezt már társadalmilag túl veszélyesnek ítélték. Sokféle üzemmódban játszhatunk az alap "ölj meg mindenkit minél többször-ön" kívül. Van olyan, hogy terminálokról kell adatot leszívnunk, területvédés, táskabirtoklás, utolsó emberig stb., szóval egyhamar nem fogjátok megunni. Nagyon állat, hogy különböző számú és nehézségű gépi ellenfeleket lehet beállítani. Az meg csak hab a tortán, hogy nem mindegyikük viselkedi egyformán. Rengeteg különböző SimShock-ot alkottak a készítők, van, aki bosszúálló (VengeShock), ő folyton azt akarja megölni, aki eltette láb elől. Van olyan, aki gyáva és először mindig a páncélt veszi fel, akad olyan is, aki becsületes és soha nem lő hátba. Van kamikaze, de van olyan paraszt is, aki csak olyan ellenfelekre vadászik, akik már le vannak gyengülve. A beállításokról most részletesen nem írnék, mert veszettül sok van. A lényeg, hogy a körülmények, ellenfelek, fegyverek, összes paramétereit kedvünk szerint állítgathatjuk. Sőt még olyan extra dolgokat is beállíthatunk, hogy mondjuk, legyen a pályán fényelnyelő ruha vagy sem, ami egyébként egy nagyon genya kis húzás. Szóval a multiplayer mód az egyik nagy erőssége a játéknak, sokkal jobban lett megoldva, mint eddig bármelyik programban. A Turok Rage Wars, ami pedig direkt a többjátékos módra volt kiélezve a közelében sincs, a Quake 3 pedig labdába sem rúghat mellette. Nemhiába, a Rare az Rare. Egyetlen nagy hiba, hogy nem lehet több gépet összekötni.

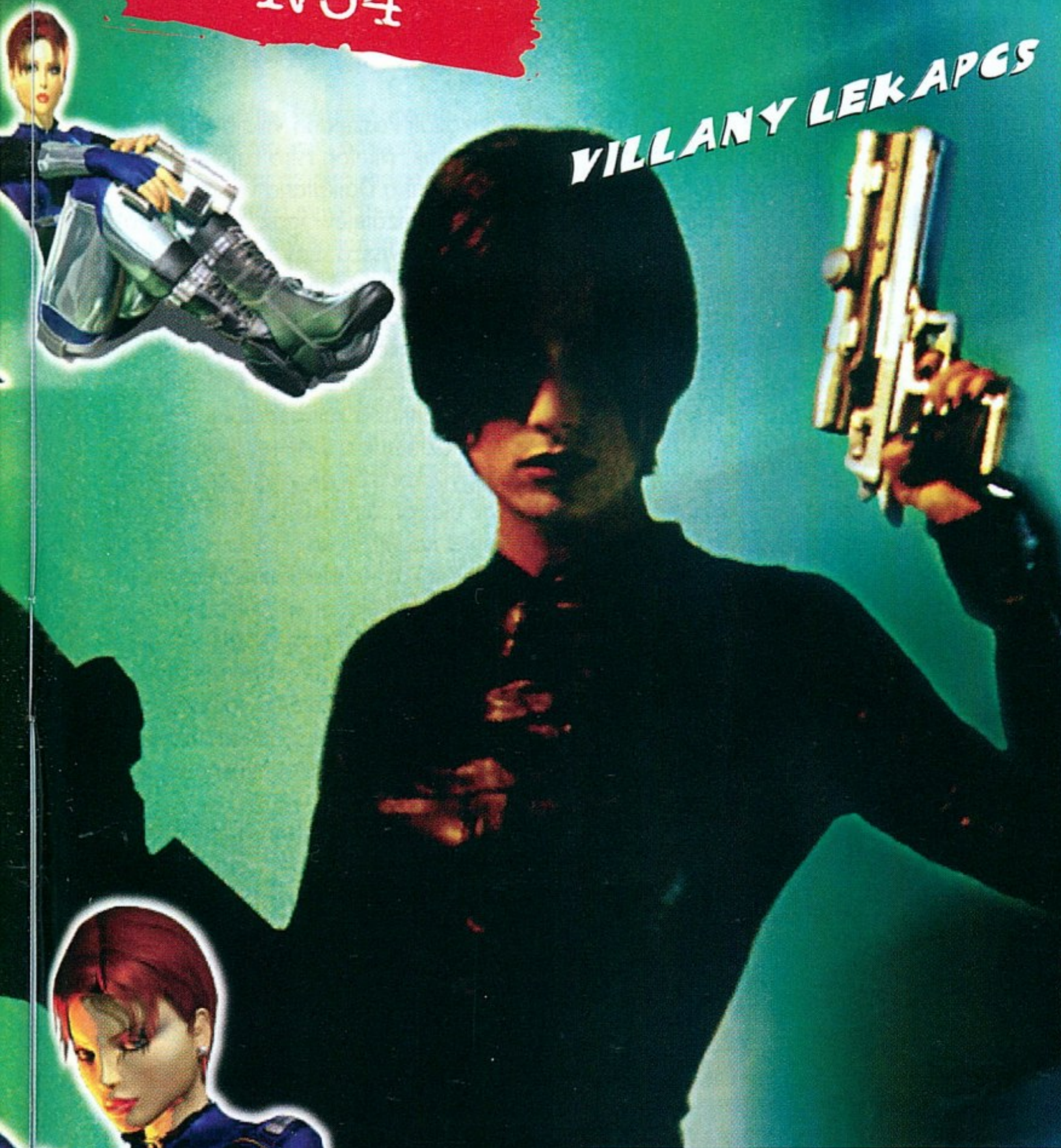
## A GRAFIKA A HANGOK A LÁTVÁNY

Bátran kijelenthetem, hogy az összes N64-es játék közül a PD rendelkezik a legjobb grafikával, nem hiába van ott az az Expansion Pak támogatás. A nagyfelbontás miatt amúgy is minden tű élesen rajzolódik ki, de egy rakat extra effektussal is elkápráztattak minket a készítők. Véleményem szerint szinte mindent kihoztak a kis 64 bites gépből, amit csak lehetett. Nagy dolog, hogy nincs a távolban ködösítés, az olyan pályákon is, ahol nagy szabad térségek lettek lemodellezve, tökéletesen tisztán látható a legmesszebb járkáló őr is. Ilyenkor persze elő a távcsöves fegyverrel, mert nincs is annál nagyobb élvezet, mint messziről egy fejlövéssel elintézni valakit. A leglátványosabbak azonban a fényforrások, minden teremben, szobában, több helyről is szó szerint "elkápráztatnak" minket, de vannak még áttetsző objektumok, kitörhető üvegek, tükröződő felületek is. A fény-árnyék hatások is igen korrektek. Egyébként minden helyszín az odaillő bútordarabokkal van telepakolva, a felhőkarcolón működnek a liftek, a tengerparti villában minden használati helyiség megtalálható. Szóval nagyon élethű és részletes minden. A történetet





## VILLANY LEKAPCS





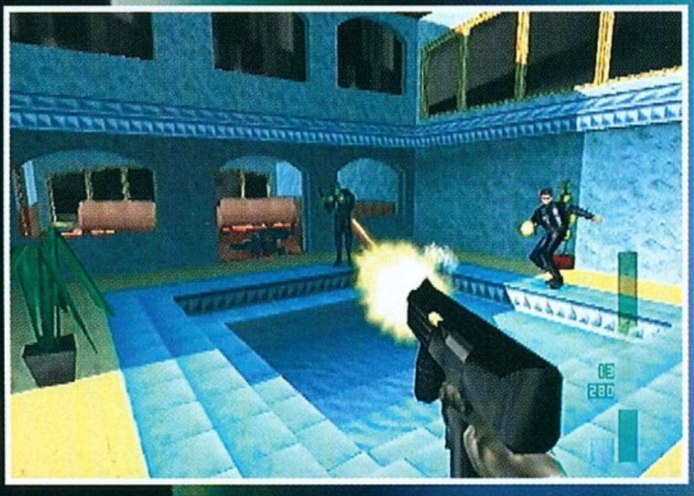
egyébként egy sor közjáték is színesíti, még a küldetések között is. Ezek a játék grafikájával készültek, és egész végig beszélnek benne a szereplők. Ezeket az átvezető jeleneteket az options képernyő Cinema menüpontjában lehet újra megnézni. Emiatt persze minden pálya előtt várni kell 1-2 másodpercet, amíg a gép kitömöríti a rengeteg adatot a kártyáról. Amúgy jellemző a játékra, hogy mindenki beszél, Joanna még a pályák közben is szóban figyelmezett minket, ha valamit csinálni kell. (Bár van feliratozás is). A zenék egy csöppet talán a GE dallamaira hasonlítanak, de ez csak pozitívum mert megunhatatlanok. A hangeffektusok is élethűek. Több mint negyven különböző fegyver van a játékban, és mindegyikük hangja nagyon valósághű, már amennyire ezt meg lehet ítélni.

## AZ ELLENFELEINK

Több, mit húszféle különböző emberi és idegen ellenség található a kártyán. Ha a Goldeneye-ban intelligens ellenfelekről beszéltünk, akkor ez itt most hatványozottan igaz. A egyik legnagyobb előrelépés, hogy végre tudnak beszélni. Kiabálással riasztják a társaikat, meghökkennek, mikor észrevesznek, ordibálnak velünk, megpróbálnak ránk ijeszteni, keménykednek. Haláluk előtt nyöszörögnek, hörögnek, halálsikoly hagyja el az ajkukat, még utoljára kinyögnek egy mondatot. Sokkal többféleképpen "képesek" meghalni is. Fejlövéskor csak eldőlnek mint egy homokzsák, ellenben ha beléjük engedünk egy sorozatot, az egész testük rángatózik, a földön képesek percekig agonizálni. Ha valami tereptárgy van mögöttük, nekidőlnek, a fotelbe szépen "beleülnek", és kiüvegesedett szemekkel bámulnak a plafonra. Ez az első N64-es játék, amelyben korlátozott ideig és számban megmaradnak a hullák, persze csak amennyit a gép memóriája még elbír. Viszont a vértócsák mindenhol ott maradnak. Ez is egy nagy előre lépés volt a GE-hoz képest. Most már nem csak a ruhájuk vérzik át az ellenfeleinknek, de a nagy tűzerejű fegyvereknek köszönhetően igencsak odafröccsen a falra a vér, a halott testek alatt pedig guszta kis vértócsák keletkeznek. A játék annyira véres és olyan komolyan van benne animálva az erőszak, hogy Németországban be is tiltották az árusítását, és a többi országban is csak "tizennyolc éven felülieknek" felirattal kerülhetett forgalomba. Most már abban sem lehetünk biztosak, hogy ha elejtették a fegyverüket már veszélytelenek. Képesek ugyanis elővenni egy másodlagos fegyvert (általában pisztolyt), esetleg valamilyen gránátot. De van, aki letérdel és megadja magát. Megszűnt az a fusztráló helyzet is, hogy testközelből folyton mögénk lőttek. A PD-ben ugyanis közelről kézzel-lábbal nekünk esnek a katonák, és ez gyakran sokkal veszélyesebb, mint a lőfegyverek. Merthogy az ütésektől és rúgásoktól Joanna megszédülhet, és ilyenkor elveszti az egyensúlyát, érzékei eltompulnak, a szeme előtt pedig minden összefolyik. Kicsit olyan, mint amikor a Rainbow Sixben elvakították egy fénygránáttal, csak ez az effektus sokkal jobb annál. Néhány kábító fegyver is ilyen hatással van ránk, ilyenkor legjobb, ha keresünk egy félreeső sarkot és megvárjuk, míg helyreáll az egészségi állapotunk. A Goldeneye-ban a katonák nem bírtak átlőni egy sima korlát felett sem, inkább elénk rohantak, most ezt is kijavították, képesek bárhonnan célba venni minket még több szinttel fentebbről is. Járőrözés vagy posztolás közben is egy csomó jópofa dolgot csinálnak: köröznek a nyakukkal, mint akinek elzsibbadt, lifteket használnak, ha álruhában vagyunk, üdvözölnek bennünket, Joanna pedig válaszol neki. A legkeményebbek még a fényelnyelő ruhájukat is használni szokták.







## A FEGYVEREK ÉS A CSALÁSOK

A GE-hoz hasonlóan most is rengeteg cheat-et lehet behozni. Ezeket aktiválni az options menü Cheat opciójánál lehet. A csalások hat különböző csoportra vannak osztva, és ha jól számoltam 43 db van. Háromféleképpen lehet őket behozni. Akárhányszor sikeresen befejezel egy pályát legkönnyebb fokozatban mindig bejön egy csalás. Aztán vannak azok, amelyekért adott pályát kell időre végigvinni. Ezek az időlimitek nagyon ki vannak számolva, sok elsőre lehetetlennek fog tűnni, de elárulom mind teljesíthető. Az utolsó csoportba a klasszikus Goldeneye fegyverek tartoznak, ezek behozatalához a gyakorlópálya lőterén kell jeleskednünk.

Szóval a játékban 40 különböző fegyver van, ezek egy része földi a maradék pedig idegen eredetű. Vannak nagyon extrém aprító-szerszámok is, de a lényeg, hogy szinte az összes GE fegyvernek megtalálható a futurisztikus változata (RCP-120, AR 34). A fegyverek nagyon babán néznek ki. Ráadásul most már elég két ugyanolyan fegyvert felvenni, hogy duplán használhassuk (ez a Multiplayerre is igaz), nem kell külön "balkezest" keresnünk. A használatuk is teljesen realisztikus, nem töltényeket, hanem tárakat számol a gép ezért csak üres tárat cseréljünk telire, különben elpazaroljuk a muníció nagy részét, az is nagyon látványosra sikerült ahogy a különböző fegyvereket újratöltjük. Ami viszont a legnagyobb fejlődés, hogy szinte mindegyik fegyvernek van egy úgynevezett másodlagos funkciója. Amúgy már az is nagy segítség, hogy az A folyamatos nyomva tartása mellet nagyon gyorsan lehet a fegyvereink és a használati tárgyaink között válogatni, de ha ilyenkor megnyomod a ravaszt bejön a fegyver funkció választó képernyő. Minden fegyvernek más és más másodlagos funkciója van. A kést például mérgezett pengével eldobhatjuk, a Super Dragonnak használhatjuk a gránátvető részét, a Laptop Gun-t feltapaszthatjuk a falra, és fedezékből tüzelhetünk vele, az RCP-120-sal pedig láthatatlanok lehetünk. Sokszor kell majd nagyon logikusan a másodlagos funkciókat használni, de az is jó időbe telik mire mindegyiket "kitanuljuk". Egyébként az irányításra és a beállításokra most külön nem térnék ki, egyrészt mert nagyjából minden egyértelmű, másfelől ez a rész is annyira részletes, hogy plusz egy oldal sem lenne elég rá. Azt hiszem ezt most hagyjuk.

## ÉRTÉKELÉS

Szerintem, aki elolvasta a cikket az tudja, számomra mitől ez az év játéka N64-en. A hangulat 100%os (milyen király, pl.: hogy az utcán állandóan hangosbemondókkal sokkolják az elcsigázott polgárokat, tiszta Syndicate), a grafikáról és a hangokról már írtam feljebb. A rengeteg játékmód, és a többféle nehézségi fokozat még a GE-on edződött játékosokat is meg fogja viselni. A nehéz fokozat itt tényleg baromi keményre sikerült. A csalások behozatalával is el lehet szórakozni sokáig. A kiforrott többjátékos mód pedig hónapokig a képernyő elé fog szegezni. A játék persze nem tökéletes, mert a vége felé minta egy kicsit elkapkodták volna a pályákat, bár lehet, hogy ez csak nekem tűnt fel. És a robbanások utáni gyönyörű füsteffektusnál is egy kicsit lelassul a játék (meg néha Multiplayerben is), de ettől eltekintve jelen pillanatban ez a legjobb (stb.) játék N64-re, és ezért úgy érzem, bátran megkaphatja a legmagasabb értékelést.

*CSIPI M LEE*

**PERFECT DARK**

**NINTENDO/RARE**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1-4 JÁTÉKOS

MENTÉS: ELEMES MEMORIÁBA

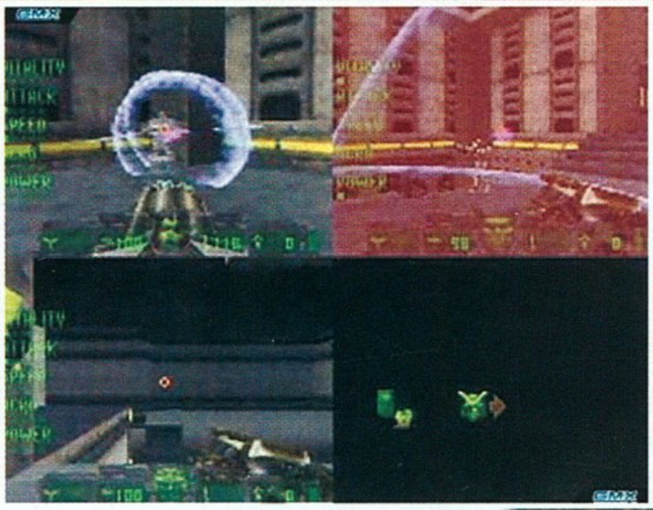
EXPANSION PAK, RUMBLE PAK, CONTROLLER PAK

✓ SZINTE MINDEN TÖKÉLETES, VALÓSZÍNŰ A MAXIMUMOT HOZTA KI A 64-BŐL

× ISTEN ELLENI VÉTEK EGY ILYEN JÁTÉKBAN HIBÁT KERESNI

**99%**

John Romero neve (nem összetévesztendő a filmrendező George-dzsal) igencsak közismert a first person shooterek kedvelői körében. Bár elsősorban PC-s fronton érdekelt az úriember, remekműveinek átirataihoz (Wolfenstein, Doom, Quake I-II) már a nintendósoknak is lehetett szerencséjük. Romero három évvel ezelőtt komoly lépésre szánta magát: megvált korábbi munkaadójától, az Id-től, és saját céget alapított Ion Storm néven. Új vállalkozása élén azóta szinte kizárólag csak egy címen dolgozott: a Daikatanán, melynek kiadását már hosszú hónapok óta egyre csak halogatták.






Daikatana japánul annyit jelent: nagy kard. S hogy miként tartozik egy ilyen cím egy fps-hez? Hát nem mindennapi módon, annyi szent! Speciel szerintem az egész olyan, mintha Romero túl sokat nézte volna a TV-t, s azt követően mindenfélét összezagyvált volna "forgatókönyv" gyanánt. Van benne minden: Vissza a jövőbe, egy kis Blade Runner, s még egy kevéske görög mitológia is. A szereplőválasztás is hasonló sokszínűséget tükröz: Romero a főhősét kedvenc játékfejlesztőjéről nevezte el, az egyik afrobeütésű mellékszereplőt pedig egy régi blaxploitation (fekete) mozifilmből kölcsönözte... Szóval akkor jöjjön a történet!

2455, Japán. Kage Mishima iparmágnás vaskézzel uralkodik nem csak az ország, de az egész világ felett. Hatalmának megszilárdításához nem volt szüksége erőszakra vagy elnyomásra: abban a szerencsében részesült, hogy ő találta fel az ellenszert a veszélyes kórra, ami csaknem teljesen kipusztította az emberiséget.

Egy kiotói kenjutsu mester, Hiro Miyamoto, az átlagember életét éli, amikor egy nap – edzés közben – bekopogtat hozzá egy öregember. A látogató Toshiro Ebihara néven mutatkozik be, s egy enyhén szólva hihetetlen történetet ad elő. Egy XVI. századból származó legendát mesél el, aminek az ő, Hiro, és Kage ősei a főszereplői. Akkoriban a shogun Osaka Mishima volt, az uralkodó legnagyobb ellensége pedig az Ebihara klán. A háborúskodások során Osakának az az ötlete támadt, hogy egy legyőzhetetlen fegyvert készíttet. A megbízatással a legnevesebb fegyverkovácsot kereste fel: Usagi Miyamotot. Hosszú évekbe telt, de végül elkészült a bűvös kard, a Daikatana. Időközben azonban Usagi rájött, hogy a hatalomra éhes Osakánál rossz kézbe kerülne a fegyver, így aztán nem adta át a megbízójának. Helyette inkább Inshiro Ebiharára bízta azzal a feltétellel, hogy miután legyőzte a Mishimákat, visszaszolgáltatja neki. A Fuji lábánál végbement a végzetes ütközet, s a Daikatana fényes győzelmet hozott az Ebiharáknak. Usagi – látva, hogy túl nagy ereje van a kardnak – úgy döntött, a fortyogó vulkán kráterébe hajítja a kardot... A legtöbben csak szóbeszédnek tartották a Daikatanát, de a mesélő, vagyis Toshiro hitt a létezésében, és archeológusként sikerült is rábukkannia. Csakhogy a Mishimák leszármazottja, Kage, tudomást szerzett az expedícióról. Kage tisztában volt a legendával, mely szerint a kard az idősíkokat is képes átmetszeni. Ellopta hát a kardot, és visszautazott 2030-ba. Azért választotta ezt a dátumot, mert akkor még javában dúlt a világot veszélyeztető járvány. Valójában Tatsuo Ebihara, Toshiro egy másik felmenője kísérletezte ki az ellenszert, de Kage az időutazás segítségével a sajátjaként mutatta be a világnak – vagyis a Mishima birodalom a Daikatana révén épült ki. A dolgok ilyetén állása természetesen ellentétben áll a sors rendelésével. Toshiro lánya megpróbált a Daikatana nyomába eredni, hátha vissza tudja változtatni a történelmet, de már jó ideje nem érkezett felőle hír. Toshiro ezért arra kéri Hirot, próbálja meg felkutatni a lányát, s talán vele együtt a kardot is.






A sztori elég képtelen, de hitelesíti az a három ninja, akik megtámadják Toshirot az utcán. Az öreg halálos sebet kap, de utolsó erejével még egy tippet ad, hogyan juthat be Hiro a Mishima erődbe. Ezt Hiro meg is fogadja, s befekszik Toshiro mellé a koporsóba. Szerencsétlenségére azonban a Mishima-féle temetkezési vállalat alkalmazottjai igen trehányak, s néhány koporsó félúton lehull a teherautóról. A játék első pályája így egy mocsárvidékről indul...



A Daikatana PC-s változatát elég negatív kritika érte az elavult Quake II engine miatt, s hasonló mondható el az N64 változat kapcsán is. A grafika semmivel se jobb, mint a Quake II-ben, sőt meg merem kockáztatni, hogy a textúrák durvábbak, a pályák pedig egyszerűbb tervezésűek. (Ráadásul az opcionális magas felbontásban csúnyán összezsugorodik a játéktér.)

Elméletileg a kalandosságával akart korszakalkotó lenni a Daikatana, hiszen mint látható: Romero apait anyait beleadott a forgatókönyvbe. A játék négy epizódból áll, mely mindegyike más-más korszak – azaz merőben eltérő ellenfelek és fegyverek várnak ránk. A modern Kiotóban automata ágyúk, robotok, katonák ellen harcolhatunk amolyan Quake-es stílusban. Utána Mishima jóvoltából i.e. 1200-ba kerülünk, és a görög mitológia teremtményeivel ismerkedhetünk meg, s többek között Poszeidón villájával is lövöldözhetünk. Miután Hiro rájön, hogyan lehet aktiválni a Daikatana varázserejét, elindulunk visszafelé – igaz, először csak 560-ig jutunk vissza. Egy norvég faluba csöppenünk, ahol pestis pusztít, s ebből kifolyólag undorító zombik támadnak ránk. A középkorból végül 2030-ba, San Franciscoba vezet az utunk, s Mishima kutatóközpontjába kell behatolnunk, hogy visszaváltoztassuk a történelem folyását.

Mindegyik korszak négy pályából áll, kivéve az utolsót, ahol a két főellenség külön szintet kapott. A kalandosságot úgy próbálták fokozni, hogy mindenféle küldetést kapunk. Például egy pénzdarabot kell keresnünk Kharónnak, a Styx révészének. A középkorban meg figyelnünk kell, mit fütyül a szerzetes a könyvtárban, s azt el kell játszanunk a templom harangjátékán – ezáltal nyílik meg egy titkos járat.

A PC változatban a felsoroltakon kívül több szereplővel vittek új színt a játékba... Noha Superfly Johnson (Mishima hitehagyott tisztje) és Mikiko Ebihara (Toshiro lánya) az N64-es verzióban is csatlakozik Hirohoz, sajnos csak a közjátékokon jutnak szerephez. Másik érdekes vonásként a fejlődő karaktert lehetne említeni. Ez a szerepjátékokból átvett momentum valóban jópofa, de alig észrevehető (az ún. tapasztalat ikonok felvételével gyorsabbak leszünk, jobbak lesznek a támadásaink, stb.), tehát mondhatni lényegtelen.

Romero nyilván valami nagyon eredetit akart, de végül csak egy zagyvaságot sikerült összehoznia. Nintendón különösképp gyengécskén "muzsikál" a Daikatana. Két délután alatt végig lehet játszani, ráadásul még a nehézségi szintet sem lehet fokozni. (Az AI pedig könnyen kicselezhető.) Maximum a többjátékos mód tart ki valameddig, jóllehet a deathmatchtől és a drágakő-gyűjtögetéstől sem érdemes azért túl sokat várni.

V.Z.

**DAIKATANA**

EIDOS/ION STORM

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KÖZEPES |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | ELMEGY |
| HANGULAT: | KÖZEPES |

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
EXPANSION PAK

✓ TÖBBFÉLE KOR, TÖBBFÉLE FEGYVER
× VONTATOTT TÖRTÉNETMESÉLÉS, KEVÉS PÁLYA

**71%**

Még jól emlékszem, pedig bizony nem ma volt, hogyan tátottam a számat az első Ridge Racer automatát látva, majd milyen elánnal nyomattam később a PlayStation verziót. Bár szimulátornak mindig is csapnivaló volt a Ridge Racer, volt benne valami – és ez a későbbi részekre is vonatkozik – ami klasszikussá tette a játéktermi versenyek között. Ez pedig nem más, mint a csodás grafikája, és a rendkívüli sebessége. Az N64-tulajoknak eddig aligha lehetett a Ridge Racerhez hasonló élményben részük. A játéktermi hangulat maradéktalan: izmos sportkocsik dübörögnek a rajtnál, majd pergő techno zene kíséretében lódul neki a mezőny, s csakhamar olyan sebességre kapcsol a futam, amilyet legfeljebb az F-Zero-ban látott nintendós szem.

A konverziót elkészítő Nintendo Software Techology igazán remek munkát végzett. A grafika ugyan nem használja a bővítőt (hanyagolták a 640x480-as módot, mert az eredeti felbontás sem sokkal rosszabb), mégis igen részletes, és szépen árnyékolt minden. A neves sorozatban mindig is remek helyszíneken – sziklás terepen, kis- és nagyvárosokban – lehetett autózni, s ezúttal sem kell csalódnunk. Kicsit ugyan szögletesebb és kevésbé textúrázott a játék, mint PlayStation-ön, de összképileg nincs miért az N64-nek szégyenkeznie. A játékba két régi szint lett áthozva (egy az eredeti automatából, illetve egy a PlayStation-ös Revolutionból), továbbá van egy Renegade néven "futó" originál helyszín.

A főmenüben négy üzemmód van felkínálva. A Quick Race-szel azonnal rajthoz állhatunk tét nélkül, a Grand Prix-val bajnoki futamokat indíthatunk, a Car Attackkal párbajozhatunk egyetlen másik autóval, a Time Attack-kal pedig egymagunkban autózva a legjobb köreredményeinket javítgathatjuk.

Az egyes helyszíneken háromféle útvonal van lekerítve: kezdőknek való, közepes, és profi fokozat – a három helyszín tehát voltaképpen kilenc pályát takar. Sőt még játszadozhatunk tovább is a számokkal, hiszen létezik a pályáknak fordított, illetve tükrözött módja is. A komolyabb, és egyre nehezebb útvonalakat a bajnoki futamok megnyerésével nyithatjuk meg. Csakis első helyezéssel lehet továbbjutni, vagyis amikor a pályaválasztásnál már az összes korábbi pálya mellett kirajzolódik a kockás zászló.

A szintlépéseket elmenthetjük a kártyára, csakúgy mint az új autók behozását. Összesen 25 autó van a játékban, ám kezdésnek mindössze négyet kapunk. Új autókat a Car Attackkal nyerhetünk az ellenfeleinktől, bár ez az üzemmód indulásnál még inaktív. Amikor a bajnoksággal szintet lépünk, akkor bukkannak fel mindig új ellenfelek. Sajnos az autókat nem lehet úgy kombinálni, mint PlayStation-ön a Type 4-ben: csak az automata és a manuális váltó között szelektálhatunk, illetve a fényezésük mintáján változtathatjuk a színt.

Az irányítás abszolúte "Ridge Racer-es", vagyis semmi köze az igazi autóvezetéshez. A kanyarokban való csúsztatásnál néha olyan érzésünk lehet, mint a zokninak a centrifugában. Pörög előttünk a világ, azt se tudjuk előre, vagy hátra nézünk – csak várjuk, hogy valahol megállapodjon a járgány. Az opcióknál háromféle "csúsztatás mód" közül választhatunk. A pályákhoz hasonlóan ebből is van az eredeti, a "revolutionos", és egy speciális. Utóbbi a leginkább használható – a csúsztatásnál úgy lehet a leghatékonyabban ellenkormányozni.

A Ridge Racer sorozatot lehet imádni, és lehet utálni. Amióta a Sega kijött a Daytona USA-féle versenyjátékaival én személy szerint ellenszenvvel viseltetek a Ridge Racer sorozat iránt. Sosem fogom megérteni, mi abban a ráció, hogy egy kocsi belém jön hátulról, mire én vagyok az, aki lelassul, és az ellenfél vígan tép tovább. Pontosabban éppen az a baj, hogy értem hogyan működik a dolog. Mesterséges intelligenciáról szó sincs: az ellenfelek úgy hajtanak, mintha előre beprogramozott robotok lennének. Ha épp előttük vagyunk, hát belénk jönnek. S hogy ettől netán le kéne lassulniuk, vagy ki kéne csúszniuk? A játékot ez nem különösebben érdekli: a "robotok" nem tudnak eltérni a programjuktól, így hát inkább a mi autónk sodródik félre. Nem tudom ki hogy van vele, de az ilyen versenyzési stílus szerintem nem csak hogy nem élethű, de még nem is nevezhető versenynek. Szlalomozni kell a robotversenyzők között: ez a győzelem titka. Aki tehát élethű autókra vágyik, az jobb ha elkerüli a játékot.

Jóllehet nem azt állítom, hogy nem lehet sikerélményünk a Ridge Racer 64-gyel. Kissé keserű szájízzel, de jómagam is el voltam vele egy darabig. Mi több: könnyű megtanulni játszani vele, csak rá kell érezni. Az autó csúsztatása például nem szükségeltetik különösebb vezetési tudást. Csak félre kell rántani a kormányt, s elengedni a gázt, s onnantól fogva már sodródunk tovább a helyes íven – mintha csak egy sínre tennénk rá az autót. Csupán annyi még a teendő, hogy a kanyar után ellenkormányozva egyenesbe hozzuk magunkat, merthogy csúszás közben az autó idétlenül imbolyog.

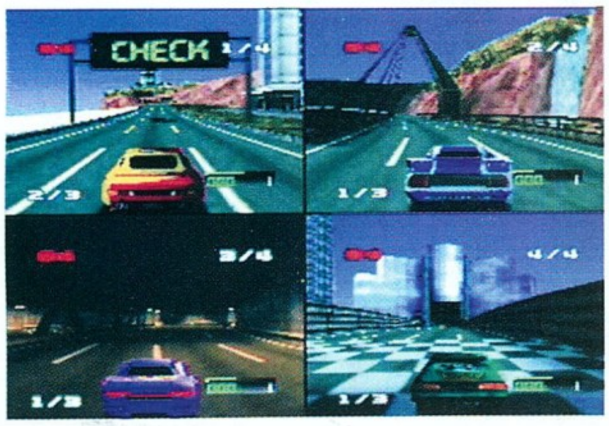
Szóval miután az irányítást kitapasztaltuk, bizony magával ragadja az embert a játék. Csak az a baj, hogy nem túl sokáig. A pályák ilyenolyan módjai ugyanis csakhamar elfogynak, és a 25 autót sem tart sokból behozni – maximum három-négy nap. Jóllehet a PlayStation-ös Ridge Racerekben sem volt több pálya, s mégis klasszikussá váltak, ezt a tényezőt azért nem lehet figyelmen kívül hagyni az értékelésnél.

*V.Z.*









**RIDGE RACER 64**

NAMCO/NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1-4 JÁTÉKOS

MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA, RUMBLE PAK

✓ HAMISÍTATLAN JÁTÉKTERMI HANGULAT

× KEVÉS HELYSZÍN, IDÉTLEN IRÁNYÍTÁS

**85%**

**CSIPI MONDJA...**

*Minekután mostanában én veszem át az olvasói leveleket, lenne egy-két hozzáfűznivalóm a dolgokhoz.*

*1. Válaszborítékokat még hobbiból se mellékeljetek a levelek mellé, mert egyrészt a szerkesztőségben senkinek sincs ideje (meg elég akarata), hogy levélben válaszoljon (meg ahhoz ugyi valakinek tudnia kéne írni is), másrészt meg szegény Martin folyton azon gondolkozik, hogy az üres (válasz) borítékokból vajon ki lopkodja ki a leveleket. Múltkor is majdnem megverte a postásunkat...*

*2. Akik Parasite Eve 2 ügyben írtak, azoknak megnyugtatásul közlöm, hogy igen, tudjuk az összes kódot hozzá, és amint megjelenik az amerikai verzió, összecsapunk majd róla egy részletesebb kis leírás.*

*3. Mostanában elmaradtak az anyázó levelek, úgyhogy a főhülyék jó lenne, ha belehúznának. Vagy netán mostanra mindenkinek megszűntek a lappal és a stábbal kapcsolatos problémái? Na neeeee...*

**MARTIN MONDJA...**

**Minekután a postásunk egy 22 éves hidrogénezett rövid hajú, csinos kis csajszi, nem került nagy erőfeszítésbe, és végül tényleg megborítottam. Mikor már hason feküdt a lépcsőházban és én éppen a hátába térdeltem (miközben a haját húztam hátra), akkor jelent meg Csipi és angyali arccal közölte, hogy az üres borítékokból nem lopták ki a levelet, hanem nekem kéne válaszokat küldenem bennük. Jaaaa, hát ezt méééér' nem mondta nekem senki?**

HI 576 KONZOL TEAM!

Te Martin! Tom, hogy utálod a kézzel irt leveleket *(Hú, azokat én is utálom. CS.)*, de nagyon fontos volna, ha a következő kérdéseimre tudnál válaszolni a csevegőben! Akkor kezdem:

1 – Lesz-e a Doom-nak és a Castlevania-nak folytatása PS-re vagy PS2-re? *(A Doom-nak ott a Final Doom, ha elkerülte volna a figyelmedet, pedig nem egy mai darab, a másikról szerintem mondj le. CS.)*

2 – A Resident Evilnek lesz új része a Survivoron kívül? *(PS-re szinte már biztos, hogy nem, ellenben ott van DC-n a CODE:Veronica, és állítólag valami készül már PS2-re is. CS.)*

3 – Hasonló. A Mortal Kombatnak lesz folytatása? Azt hallottam, hogy SEGA DC-re megjelent a MK-GOLD, de PS, PS2-re nem tok semmi konkrétumot. *(Hát ja, megjelent, de ne aggódj nem maradtál le semmiről, mert a Gold alcím, csak a Mortal 4 egy-két emberrel kibővített változatát takarja, úgyhogy nem egy nagy szám. CS.)*

4 – Átírják-e a Quake 3-at és a Half Life-t PS 2-re?

5 – Hogy lesz nálatok valaki játéktesztelő?

Hát akkor "csak" ennyit szerettem volna megtudni, remélem még beférek a Csevegőbe. Az új 576 nagyon, de nagyon király!! Na csá! SZADA ZÉ, Pécel, 2000.06.21

**1 – Azt hallottam, hogy lesz valami Quake-szerű felújított Doom, de nem tudom, hogy melyik gépre. Gondolom PS2 és DC. A Castlevaniaról halvány gőzöm sincs.**

**2 – Ahogy a Csipi mondja. Remélem, hogy több része már nem lesz. Hosszú már, mint a gatyamadzag...**

**3 – Ebben a számban írunk a Mortal Special Forces-ról.**

**4 – Szerintem mindkettőt átírják.**

**5 – Mostanában sehogy, mert tele vagyunk. Egyébként budapesti srácaink vannak, akik próbacikket hoztak, király arcok voltak, így fel lettek véve. Egyáltalán nem olyan misztikus a dolog, mint ahogy sokan képzelik.**

SZIA MARTIN ÉS 576

Először is egy barátomnak szeretnék köszönetet mondani, hogy minden hónapban kezemben tarthatom e nívós magazint. Én inkább a konzolt böngészem, mint az itteni ömlesztett magazinokat. Miért? Mert a Konzol egyedinek számít. Valahogy vagányabb. Meg tudtok újulni külsőleg, mint belsőleg és nem lehet beleunni. A Csevegő is O.K., de a lányok K.O.! Még egy-két kérdés:

1 – Lesz e CRAZY TAXI PS-re? *(Biztos, hogy nem CS.)*

2 – Lesz e Comand and Conquer-nek folytatása?

3 – Lesz e FIFA focis poszter? Üdv minden játékos kedvű KONZOLOS "kollégának"! Csizmadia Péter, Frankfurt am Main.

**Guten tag meine freund! Ich bin sehr stolz...ehh, inkább nem erőltetem. Marha jó, hogy a határokon túl is vannak Konzol olvasóink!**

**1 – A Carzy Taxi eredeti Sega játék, ezer százalék, hogy nem lesz PS-re. Ja, hogy ezt már a Csipi is megmondta...?**

**2 – Szerintem lesz, de többet nem tudok.**

**3 – Talán ha kijön a Fifa 2001 PS2-re, és lesz hozzá egy jó képem, akkor csinálok posztert belőle.**

**X – Tényleg jólesett a dicséret, DANKE!**




HELLO 576 KONZOL TEAM!

Szerintem most, hogy már irtok a Dreamcastról több oldalt is rászánhatnátok 4 oldalnál. Vagy esetleg a Nintendo 64-et "kivehetnétek" az újságból és a helyére Dreamcast cikkekkel "kitölteni". A NINTENDO 64 MÁR UGYIS "kihalt". *(Lehet, hogy egyesek szerint a 64 már kihalt, de maradjunk inkább annyiban, hogy haldoklik. Mindenesetre még így is több embernek van az országban 64-e, mint DC-je, és amíg havonta jön legalább egy-két minőségi játék, addig biztos, hogy bent marad. Nézd csak meg az e havi kínálatot: Perfect Dark, Daikatana. Amúgy DC-re sem jönnek ám tucatjával olyan egetverően jó játékok, de a legjobbakról megpróbálunk írni. CS.)* Vagy lehet, hogy én beszélek hülyeségeket mivel túl kevés játék van Dreamcastre és ezek közül pár darab pl Shadowman már megjelent Nintendo 64-re vagy Playstationre. Egyébként a Clock Tower 2-ben elakadtam az első pályán. Már mindent megpróbáltam. Hogy ha tudtok segítsetek. Szerintem a Veres Miki csinálja a legjobb cikkeket. Szeretném ha megkérnétek, hogy töltse ki vagyis írjon vissza a Csevegőben a kérdéseimre.

Kedvenc kajád, kedvenc játékstílus, kedvenc játék, italok, életkor, kedvenc film.

Somogyi László, Budapest

**Szerintem nagyon nincs igazad. Annak idején jöttek a cseszegető levelek a Dreamcast miatt, és én addig nem tettem be a DC rovatot, amíg elérkezettnek nem láttam az időt. Most sem fogom addig megszüntetni az N64 rovatot, amíg ÉN úgy nem gondolom. Mert én nem vagyok egyik géptípus rajongója, így érzésem szerint meg tudom ítélni, hogy mikor van itt az ideje. Azért meg teljesen felesleges levelet írni, hogy legyen több oldal. Örülj, hogy ennyi van. Egyébként meg annak az embernek, akinek még nincs DC-je, csak N64-e, annak az N64 még egyáltalán nem halt ki...**

**A Veres Miki az előbb még itt volt, de elrohant a Palatinusra. Ott megtalálod...Tudod, a hullám medencénél...**

CSUMI 576 KONZOL

Először is a FFVI tök jó, vicceltem nem is láttam még és nem is érdekel gondoltam le írom hogy jó hát ha így beteszel az újságba, ugyan is már 3 levelet is írtam, de még egyet sem láttam a csevegőbe. Légyszíves add le az újságban a levelem hagy örüljek magamnak. *(Na akkor most verheted a popsidat a földhöz. CS.)* Egyébként nagyon király lett a konzol eddig is tetszett, de most még jobb lett. Nem volna rossz ha az NFS5-ről lenne egy szép poszter amit kitehetnék a falra a többi közé. Lenne 1-2 kérdésem hozzátok:

1.Ugye azért mert most kiadták a PS2-t mag a DC-t azért a PS1-et nem fogjátok hanyagolni? Nem tehetek rólla de nincs még fizetésem a zsebpénzből meg nem futja PS2-re. *(Amíg normális játékok jönnek rá, biztosan CS.)*

2. Kérlek jelezzétek nekem az újságon keresztül ha megjelent már a Desruction Derbi 3, Dino Crisis 2, Chase the express című játékok. Ja és amit az E3-on láttál játékok azok kb mikor jelennek meg itt nállunk?

3. Jó volna ha tudnál valami most friss és jó verekedős játékot ajánlani. Kössz szépen mindent, még annyit befejezésül hogy a KONZOL legyen veletek Forever.

Tiby, Tatabánya

**Tibike, sok olyan olvasónk van, akik nem három levelet írtak már, hanem 15-öt, mégsem került be egy sem a Csevegőbe (nagy "Cs"-vel, a Konzol pedig nagy "K"-val, csak a pontosság kedvéért). A Csevegőbe bekerülni ugyanis dicsőség, úgyhogy légy büszke magadra!**

**1 – Mivel még csak japán NTSC PS2 kapható, nem foglalkozunk vele. Majd ha kijön az európai. A PS játékokat addig teszteljük, amíg adnak ki újakat. Ne aggódj...**

**2 – Jelezni fogjuk. Eddig is jeleztük. Vedd meg az összes Konzolt, böngészd át a tartalomjegyzéket, ha ott egy játékot megtalálsz, akkor már megjelent.**

**3 – X-Men : Mutant Academy.**

HELLO MARTIN!

Remélem a címzéssel nem volt gond. Nem húzom tovább az idődet, rögtön belevágok a közepébe. Szeretnék egy kis segítséget kérni tőled, ugyanis elakadtam a Parasite Eve 2-ben. A Dewilling levél Sheltern..., a kettes CDn van egy számítógép MelissaMoyo nevű vagy jelű ahova nem tudom a kódot. Légyszíves add meg. Előre is kössz! Zorán Mohács

**Az isten rakja a kopaszok közé ezt a Parasite Eve 2-t, hogy hiába a japán nyelv azért csak mindenki ezzel játszik! Pedig addig nem lesz hozzá leírás, amíg ki nem jön az angol változat. Na mindegy, a kód: A3EILM2S2Y. Asszem'...**

HELLO MARTIN, FIÚK!

Nagyon szeretem az újságot, de főleg titeket. Óriásiak vagytok! Lenne 1 nagy kérdésem azokhoz a fiúkhoz, akik a KONZOL-t olvassák és szerkesztik! A kérdésem után oltári hülyének fogtok nézni, de ilyen vagyok Én. Mit esztek Lara Croft-on???? ő csak 1 fantázia figura. Helyette ott vannak a hús-vér csajok! Más téma! Mint említettem szeretlek, sőt imádlak titeket ezért mutathatnátok be magatokról fényképet! Ezt persze szerintem nem csak Én szeretném, hanem még sok-sok rajongótok. Ez számomra nagyon fontos lenne. Szóval, ha még nem haragudtatok meg rám az előző kérdésemért, akkor légyszi tegyétek be a levelemet a Csevegő-be! Ui.: Még jelentkezem! Csók! Puszi! Berni, Kiskunhalas

**Bernikém, te egy arany kiscsillaga vagy a földnek, de Lara ügyben csak a saját véleményemet tudom elmondani. Ne-**

# Csevegő

**kem a számítógépes Lara semmit sem jelent. Eddig még egyetlen Tomb Raider játékkal sem játszottam EGY PERCET sem, így nem is érdekel ez a számítógép generálta csaj. Ellenben volt alkalmam megtekinteni a Larát megszemélyesítő modell lányokat élőben, és közülük Nell McAndrew volt a legjobb, egy igazi bombázó! Összeoperáltattam volna vele magam...Szóval nekem ő jelentene valamit. Persze ha nem Larát játszotta volna azzal a testtel, hanem II. Erzsébetet, akkor is tetszett volna.**

**Egyébiránt amennyire én ismerem a megszállott számítógépeseket, azokat, akik valódi "fantázia" Larát istenítik, az a meglátásom, hogy ezek a fiúk túl sokat ülnek a gép előtt. Kimaradnak a csajozásból, kimaradnak a piázgatásokból és az azokat követő vad hányásokból, kimaradnak az ártatlan bunyókból, kimaradnak mindenből. Idióta, beteges képeket töltögetnek le az Internetről (rajzolt Lara meztelenül, mondjuk), és arra folyatják a nyálukat. Ez helyettesíti náluk a hús-vér nőket, akiktől betegesen félnek, és nem is tudnak velük igazán mit kezdeni. ők sajnos drogosok, mert a számítógép ugyanolyan droggá, szenvedéllyé tud válni, mint a heroin. Csak ez legális...**

KEDVES 576 KONZOL!

Szeretném megkérdezni, hogy PS2-re a FIFA 2001 mikor jelenik meg és ha tudtok küldjetek róla fényképet. Ja meg még azt szeretném megkérdezni, hogy a FIFA 2000-ben, mit jelent a KIT CLASSING. Előre is köszönöm. Hellótok! Gábor, Bodajk Ul.: jó a konzol új formája.

**Szerintem akkor jön a PS2-es Fifa, ha végre kijön az európai (amerikai) PS2. Ez gondolom decembert jelent. A másik kérdésedre én is szeretném tudni a választ...**

HI 576 KONZOL!

Nem is tudom, hogy pontosan kinek kellene címeznem a levelet, mert lenne néhány kérdésem és kérésem. Először is a kérés. Mivel nem vagyok egy ász angolból és csak pár szót tudok, így tudtam, hogy bekövetkezik az amitől féltem. Elakadtam a Final Fantasy VIII.-ban. Ha van esetleg egy elfekvő végigjátszásotok, akkor megköszönném, ha pedig nincs, akkor elég lenne pár mondat a 3.CD elejétől. Eddig is az újság segített a 21. 22 és a 23.szám. A hetet, már a FFVII-et is a ti segítségetekkel vittem végig és annyira megtetszett, hogy úgy gondoltam a következőt is be kell szereznem. Biztosan tudtok róla, van egy TV csatorna a "Game One" és ebből következne a kérdésem (kérdéseim). Úgy tűnik, hogy a DC elég jól startolt viszont a PS 2-t nem nagyon istenítik. Mi igaz abból, hogy a PS2 grafikai motorja gyenge? Szerintetek melyik az a gép, amelyik anyagi és tudásbeli fölényével veri a másikat? Tudtok-e tanácsot adni, hogy melyiket lesz érdemesebb beszerezni? Nem utolsó sorban, nagyon megdicsérném az újságot. Sokat fejlődött a kezdetek óta és mindig tele van friss hírekkel. Előre is köszi a válaszokat! Ui.: Bocs a helyesírási libákért, nyelvtanból mindig csak 3-as voltam. Tisztelettel Major Sándor Nyiradony

**A Konzolban nem volt teljes FF8 leírás, csak az 576 KByte-ban. Több számon keresztül is ment, a végét a Veres Miki épp most írta meg. Rendeld meg őket a szerkesztőség címén (108, 109, 110, 111 szám, és a rövidesen megjelenő 114-es).**

**A PS2 vs DC csatáról még felesleges lenne tudósítani, mert NEM JELENT MEG MEG az amerikai és európai PS2. Tehát még el sem startolt. Nem lehet tudni, hogy melyik lesz a jobb. Ha már mindkettő futni fog, össze fogjuk hasonlítani őket és véleményt is mondunk, de ez még korai. Jelen pillanatban természetesen DC-t érdemes venni. A GameOne egy elképesztően idióta csatorna, főleg, hogy nem saját, hanem franciából fordított szövegről van szó...**

SZEVASZ MARTIN!

Nagy az én gondom. Ha jól hallottam neked megvan a BLEEM EMULÁTOR! Ha nem, akkor ez a levél nem neked szól, úgyhogy add oda az illetőnek, és ő válaszoljon nekem! Kösz! Tehát vettem még régebben egy PSX-es újságot. Ebben volt egy CD is, szokás szerint Demó CD. Amint láthatod számítógépem van, úgyhogy szerintem már rá is jöttél, hogy miért kérdezem az EMULÁTOR-T.

Kérdéseim!

1.) Neked teljes verzió a program?

2.) Mivel nekem DEMÓ, ezért kérdezem, hogy szerinted a DEMÓN elindulnak a nem teljes verziós játékok?

3.) Én már próbáltam a DEMÓKAT az én gépemen, de nem indultak el.

4.) Neked elindulnak a DEMÓK a gépeden?

5.) Van gyorsítókártya a gépedben?

6.) Mit kell tennem, ahhoz hogy a játékot feltöltsem?

7.) Te honnan szerezted meg a teljes verziót és mennyiért?

8.) Tegyük fel, hogy elindulnak a játékok az enyémen is! A lejátszásukhoz kellenek-e a különleges irányítók?

9.) Teszteltétek már a BLEEMET az újságban, és ha már igen hányadik számban.

ÚI: LÉGYSZIVES VÁLASZOLJ! Üdvözlettel: Dávid, Budapest

*(Az összes kérdésedre egy mondatban válaszolok: ha tényleg játszani akarsz a PS játékokkal, vegyél inkább egy gépet. CS.)*

**A számból vetted ki a szót Csipi! Dávid, ha ennyi gondod van a Bleem!-mel, akkor vegyél inkább egy PS-t.**

KEDVES MARTIN!

Az újság szuper. Duper. Boomer. (Ezt el kellett mondanom. Bár tudom hogy lejárt lemez.) Csak azért írok mert szeretném ha több mangás poszter lenne az újságban! (Meg cikk!) És lenne egy fontos kérdésem is. MIKOR LESZ MÁR STÁBFOTÓ? Na? Olvastál már ennél rövidebb levelet? Szia! N. Heni Bp. Tetszenek a rajzok?

**Köszi. Majd egyszer lesznek. Nem akarok stábfotót, még nem. Tetszenek. Na, olvastál már ennél rövidebb választ?**

HELLÓ MINDENKINEK!

Remélem, alles in ordnung and you are okay. Sok puszedli az egész stábnak és az olvasóknak (adjátok át nekik a csevegőn keresztül, oxi?) Most már nem dicsérgetem agyba-főbe a Konzolt, hiszen kétszer megtettem, egyszer meg is jelent (thanx érte), meg aztán úgyis tudjátok a dörgést, nyet? Dehonnem.

Azért írok, mert el akarok nektek küldeni egy balta kis versikét, most találtam ki fél órája. Jó nagy balta, de ha már egyszer szenvedtem vele, szenvedjetek ti is, hogy elolvassátok (vagy nem...). Na persze azt nem kívánhatom, hogy bekerüljön a Csevibe, mert tök hosszú, csak súgjátok meg, ha elolvastátok, aztán akkor írok még, rólatok meg az újságról is persze, ha megszáll az ihlet. Oksi?

Meg azért is írok, mert van egy oltári nagy és eléggé érdekes(en hülye) problémám mostanában. Marhára hülyén fog hangzani, de ez komoly. Nekem nagyon tetszik a Medal of Honor, tényleg tök állat a hangulata meg minden, meg is vettem és elkezdtem vele játszani. Az első félórában még minden okay is volt, de egyszer csak olyan hányingerem lett, hogy azt hittem oda is..., szóval ki kellett mennem levegőzni. Jobb is lett, mentem vissza, öt perc múlva megint forgott a gyomrom. Hiába próbáltam játszani, olyan rosszul lettem, hogy muszáj volt abbahagynom. Másnap, harmadnap is ugyanez volt a helyzet, ki vagyok akadva, mint az állat. Minden más játéknál szuperul vagyok, csak a MOH-nál jön ki a belem. De miért ? Why? Nemtom felfogni, ez baromság, végig sem tudom vinni, kivan a nemlétezőm. Vááá!!! na mindegy, hát max. nem játszok vele. Most pedig lepötyögöm a szerzeményemet: címe nincs, vagy mittudomén, Racoon City története, vagy akármi.

**(Itt következett egy bitang hosszú versike a Residentről, de olyan terjedelmes, hogy a fél Csevegőt ki kellett volna hagyni miatta. Így ki kellett hagyni. Mindenesetre jó a vers.)**

Na, milyen volt? Én kamillázok, nem hittem, hogy legépelve ilyen hosszú. Szóval ez egy Resident leírás versféle-formában. Ha kell, írok verset rólatok, csak küldjetek ajándékot!!! Hú, még rímel is. A címe kb. ez lesz: DicsHimnusz a magyar nép konzolos századaiból, vagy Óda a konzolhoz, vagy Konzol dala, Konzol második éneke, vagy mittomén, pl.: Itt benn vagyok a Playstation javában bla-bla . Mit szóltok, hm? **(Nem jutok szóhoz, baby.)**

Bármit is szóltok, azért valamit reagáljatok az én kis levélkémre, jó, Martin vagy Peti!!! Vidítsatok fel, ha már Medal of Honorozni nem tudok. Mert ha nem, akkor én küldök egy csúnya ajándékot. Direkt beteszem a MOH-ot, előszedek egy nejlonzacskót, játszok egy fél órácskát és a teli zacsit elküldöm. Különben is zizi vagyok mostanság, két hét múlva jön a halál, leellenőrzik, elég érett vagyok-e. Ugye szorítotok nekem és szerencsétlen érettségiző társaimnak? Főleg azért, hogy át tudjuk vészelni ezt az időszakot játék nélkül. Brrr... Addig marad a Konzol olvasás, a két töri tétel között. Ez van. Na most már tényleg elbúcsúzom, de remélem, nem örökre. Puszi a homlokotokra: SUSY

**Nyuszifül, a Susy az ugye Zsuzsi? Onnan gondolom, hogy tele van a nemléteződ...Remélem nem pasi vagy, habár mindegy, manapság már nem olyan nagy etwas ha valaki "más"... Szerintem - ha tényleg csandázol a MOH-tól - akkor neked valami epilepszia-szerű bajod lehet. Allergiás vagy a színek egy bizonyos kombinációjára. Vagy a német egyenruhára. Felejtsd el a Medalt...Csókollak több ponton. Ütős a vers, habár kurta hosszú. Küldd el a címed, megy a nyeremény (írd majd rá, hogy te vagy a "verses" Susy). Ál Susy-k kíméljenek, mert nekik nem jár ajándék!**

SZASZ MARTIN!

1 – Mi éri meg jobban: a Dreamcast, oder Playstation 2?

**Ebben a pillanatban még jó, hogy a DC éri meg. Ez hülye kérdés volt. Egy PS2 most 130 ezer forint, csak japán van belőle, egy játék 30 rongynál kezdődik, van vagy 5 játék rá. Szerinted ez megéri? Fel is ugrott a cukrom - sehol sincs még a PS2, és te már ilyen kérdésekkel fárasztasz. Ennyire tele vagy zsozsóval? Küldj egy keveset...**

2 – Azt írtátok, hogy a Playstation 2 tudja az elődei játékait is lejátszani. Akkor vehetek direkt Playstation CD-t, ha volna 2-esem?

**Igen, lejátssza őket, és a grafikát is feljavítja, ami azt jelenti, hogy elmossa a pixeleket.**

3 – Controllereket kell külön venni? Tudom, egyet kapok, de nekem van DualShockom is, és azt a 2-nél is tudnám használni?

**Nem tudom, mert még nincs PS2-m. Nem korai még ilyeneket kérdezni?**

4 – Ha mégis a Dreamcast mellett döntenék, akkor ahhoz mit kapok? CD-t, controllert? Lehet hozzá fénypisztolyt kapni? Mennyiért? Milyen játékhoz?

**Általában egy gépet kapsz és egy kontrollert. Esetleg egy Chu Chu Rocket nevű logikai játékot ajándékba. Memóriakártyát és egy rendes videokábelt venned kell. Fénypisztoly van, a PAL-os House of the Dead 2 progival megy. A pisztoly a játékkal együtt 20 ezer pénz.**

Mennyibe kerülnek a DC CD-k? Vannak rá jó játékok? (Kb. megegyezik az ízlésünk, benned bízom)!

**15 ezertől mennek 18 ezerig. Vannak jó játékok, legalább 10 nagyon ütős ebben a pillanatban.**

A Playstationomhoz melyik pisztolyt vegyem meg? A Real Arcade Gunt, vagy a Scorpion Gunt? Vagy lesz külön pisztoly a 2-hez? Esetleg a fent említetteket tudnám használni?

**PS-höz a Namco pisztolyt ajánlom, 12 forintért. Nem tudom, hogy jó lesz-e PS2-höz. Kezdesz idegesíteni...**

Mi van a Resident Evil: Gun Survivorral? A mostani (március) számban valaki azt írta, neki már meg van másolt CD-n. A boltban Kapható? Ahhoz mindkét pisztoly használható? Írtátok az ismertetőben, hogy lehet többfelé menni. Milyen értelemben? Úgy hogy van a képernyő, és onnan lehet jobbra, balra, hátra, előre, menni? Mikor lesz róla leírás? A megoldást is közlitek? Ugye már nem lesz több Resi? Kicsit már hosszú. Vagy már dolgoznak a Resi 4-en, 5-ön, -1-en és a –2-ön?

**Ehh, na most fogyott el a türelmem. Tele e tököm a pisztolyokkal és a Resident Evillel. Hagyjál már lógva a témával, mi vagy te, valami vadász? Bankrabó? Céllövöldés?**

**(Itt most még volt vagy 15 különböző fárasztó kérdés, de már nem volt energiám arra sem, hogy egyáltalán végigolvassam...)**

Láttad, hogy néz ki az új KByte (ez hülye kérdés volt)? **(Ez az volt barátom!)** A Konzol is lehetne olyan nagy terjedelmű, hozzáteszem szépen lassan. Hát ennyi lenne a levelem, ha lesznek új kérdéseim, majd írok. Ja jut eszembe a választ ide küldd: bla-bla. Kösz szépen! Üdvözli az egész stábot Szarvas Balázs Budapest

**Balázs, láttad itt feljebb azt a rövid levelet? Na, a következő irományod lehetne olyan terjedelmű.**

SZASZTOK!

Itt Janey ismételten. Először is KGB-nek küldöm üdvözletem, aki az utóbbi időben mintha visszafogott volna a tempójából. Másrészt annak a fiatalembernek, akinek számos észrevételt is közölt a Konzol Pówer kapcsán. Tehát már nem járunk gyerekcipőben, ugyanis a az egész szerkesztőség (jómagam meg az a hat másik) 52-es surranóban járunk. Viszont azt is ecsetelte az úr, hogy akkor írjunk, ha kijutunk az M4-re. Kérem szépen, nem értem mi keresni valónk van a Mozambiki Magyar Menekültek Mikulásestjén, mindenesetre köszönjük észrevételét. Mint főszerkesztő hozzá szeretnék szólni az "Alkalmazzunk-e fanatikus tesztelőket?" témához. Példának okáért itt van a legújabb játékunk, az Inszeminátor 2. Nem kell részleteznem, hogy a játék első része mekkora durranás volt. Mondanom sem kell a második rész is kitett magáért (jobb grafika, több vadmarha, stb.) DE igazi újítást nem tartalmazott, mert hát legyünk őszinték: lehet, hogy nincs izgalmasabb dolog vadmarhák fantomra ugratásánál de nem szép dolog ám csak az első rész némileg feljavított változatával kiszúrni a szemünket. A fanatikus játékosnak persze mindegy, hiszen úgyis megveszi és az egekig magasztalja a játékot sőt a következő részeit is és képtelen beismerni azt, hogy az egész csak nagy tehénlepény (maradva a marháknál). Ezért tesztelőink is igen visszafogottan nyilatkoztak az Inszeminátor 2-ről. Ugy vélem nem árt, ha néha a tesztelők belekóstolnak ebbe-abba, osztva Martin véleményét legyenek egy kicsit univerzálisak. Újabb példa: múltkor nálunk házibuliban, tetemes mennyiségű ital elfogyasztása után (minek következtében elég nagy volt a ködösítés a távolban és a képfrissítés is akadozott) egyik haver odatámolyog és aszongya: Hagggy jáccak má az Inszeminátorral. Mivel csak a második rész volt a közelben azt indította el neki. Mondanom se kell egész este csak ugratott a fantomokra. Ebből is látszik mennyire relatív az, hogy milyen egy jó játék. A srác nem ismerte az első részt így ez lett neki az isten. Az egyik a Pléd Sztésön, erről csak annyit tudunk, hogy –128 fokos és lehet vele takarózni. A másiknak egyenlőre még nincs neve, viszont ez lesz az első afrikai konzol. A gép majomkenyérfából készül és banánlevél valamint datolyapálmakéreg formátumot használ. Na ennyi voltam, nem fárasztlak tovább benneteket. Jégcsákány mindenkinek! Janey

**Janey, igen megsértődtem azon, hogy legutóbbi jelentkezésed után nem vettél fel a Pówer tesztelői gárdájába. Elintéztem mindent, felmondtam a Konzol főszerkesztői posztját, kerestem utódot, megborotválkoztam...Egész életemet az Inszeminátor 2 tesztelésére tettem fel. Belopóztam a házibulidba, elmaszkíroztam magam, és így sikerült kipróbálnom. Inszeminátor 2 függővé váltam. Kérlek segíts, vegyél fel tesztelőnek! FANTOMOKAT AKAROK UGRATNI! Télire jöhet a Pléd Sztésön, cúgos a barlangom...**

**Ennyi. Elfáradtam. Itt jönnek az E3 játék nyertesei. Örüljetek a nyereményeknek. De egy szót ne halljak arról, hogy a manga kazetta helyett valaki pólót szeretett volna, mert megőrülök!**

***Martin***



# AZ E3 JÁTÉK NYERTESEI!

Nánási Imre – Dorog, Major Dávid – Budapest, Kaczúr Csaba – Cegléd, Virágh Zoltán – Kiskunfélegyháza, Désfalvi Jánosné – Budapest, Koltai László – Budapest, Lőke János – Gárdony, Szalai Adrienn – Budapest, Hermann Zsolt – Fegyvernek, Bíró Máté – Istenmezeje, Dihen Tibor – Debrecen, Zoboki Judit – Budapest, Kollmann Marcel – Dombovár, Kilencz András – Szabadszállás, Lajkó Benedek – Szolnok, Hana György – Üröm, Halmai Tímea – Kunszentmárton, Kökény Pál – Budapest

(Folytatás a 40. oldalról)

**A MÁSODIK FŐELLENSÉG: NORESFATU**

Nem egy nehéz főellenség, rohanj tőle olyan messzire, ahol már nem ér el a csápjaival, így nem tud lelökni a mélybe. Vedd elő a távcsöves fegyveredet, az R-rel célozz rá, az L-lel pedig zoomolj rá. Próbáld meg eltalálni a szabadon dobogó szívét. Akkor jó a találat, amikor morogva dől hátra, elvileg, ha mind a hét lövés talál, meghal, ha elpazaroltad a muníciót és mégis él a legkönnyebb megoldás, ha közel rohansz hozzá, és párszor belevágsz a szívébe a késsel, de igyekezz, mert képes elkapni és lehajítani a helipadról. Elvileg itt kétféle videót is látnod kéne, attól függően, hogy mivel ölted meg, de lehet, hogy ez csak az NTSC változatban van benne. Vagy csak az én biztonsági másolatomból lett kirippelve. Mindenesetre, én bármivel is végeztem vele egyszerűen csak meghalt. Ezután már majdnem sikerül elmenekülnötök, de felébred az IGAZI Alexia, (Alfred pedig meghal), és igencsak odavág titeket a járgánnyal együtt a földhöz.

Ezzel egy időben...Egy elzárt szigeten..

## 2. CD CHRIS REDFIELD

Miután Chris felmászott a sziklafalon. Vedd fel a zöld növényt a földről, majd szemtanúja leszel, amint a hatalmas féreg elkapja Rodrigót. Őt nem árt, ha megmented. Szaladj egy kicsit, tovább és egy ládára fogsz bukkanni. Vedd ki belőle a nyílpuskát (csak azok a dolgok vannak benne, amit Claire-rel otthagytál), és menj be a kis ajtón. Most egy nagyobb barlangrészben vagy, várd meg, amíg előbukkan a féreg és sorozd meg kb. négy robbanó nyíllal. A féreg nem kifejezetten főellenség, de érdemes megölni, mert halála után kiköpi Rodrigót, ő pedig nekünk adja Claire volt öngyújtóját (persze csak, ha Claire-rel odaadtad neki). Ennek rögtön hasznát is tudod venni. Menj vissza a folyosóra, ahol Rodrigó feküdt, van ott a falon egy faragás, nyomd meg és gyújtsd meg a kezében a fáklyát. Máris egy dupla gépfegyver boldog tulajdonosa vagy. Menj vissza a ládához, vedd fel az írógépszalagot és a nyílpuska tárat. Megint menj be a nagyobbik barlangrészbe, vedd fel a zöld és a kék növény, a másik végéből pedig a pisztoly és a nyílpuskatárat. Hívd le a liftet, és szállj be.

**CHRIS A KIKÉPZŐ KÖZPONTBAN**

A lifttel abba a garázsba jutsz, ahol Steve megölte a fertőzött apját. Van itt három zombi, meg egy lift is, amibe új elem kellene. A mészárlás után menj ki a duplaajtón az udvarra. Fuss a tank háta mögé és nyomd meg a kapcsolót, amitől előrébb gurul pár métert. Vedd fel a pisztolytárat, és menj le a lifttel. Szaladj végig a folyosón, a földön találsz majd egy zöld és egy kéké növényt, meg egy adag shotgun töltényt. A lejárattal egyelőre ne foglalkozz, mert csak a túloldalról lehet felnyitni. A folyosó végében a földön lesz az elem. Menj vissza a barna ajtóhoz (a két pókot azért öld meg), egy ládás szobába jutsz. Egy rakat cucc van itt: egy zöld növény, írógépszalag, savas gránát, shotgun töltény, pisztolytár. A titkos fiókot a következőképpen lehet kinyitni: zöld, piros, kék, barna. Jutalmad egy arany pisztoly lesz, igaz üresen. Menj vissza a garázsba és tedd a helyére a liftbe az elemet. Menj fel vele a karzatra, a kis asztalról vedd fel a kémiai hűtő kulcsát (CHEMICAL STORAGE KEY), és a File-t. Menj ki az ajtón a monitorszobába, kiderül, hogy Wesker él és ő is itt a van a szigeten, ráadásul idomított Hunterekkel. A közjáték után menj ki a kék kisajtón, látni fogod, amint a címer eltűnik a csatornában, majd egy hatalmas energia kisülést fogsz hallani, menj a szemben lévő ajtón be. Öld meg a három zombit (egyet fel is tudsz robbantani), a feldőlt bútorról vedd fel a hátizsákot (SIDE PACK), így Chris-nél is kettővel több tárgy lehet, a földről pedig a nyílpuska tárat. Menj vissza egészen a monitor szobáig, és a lifttel menj le a földszintre, jobbra indulj be az ajtón, abban a szobában vagy, ahol a makett van. Jegyezd meg az emléktáblán található dátumot (dec. 8). Menj a lifttel a pincébe, menj le jobb oldalt a lépcsőn, vedd fel a földről a pisztolytárat és az írógépszalagot, a falról pedig a shotgunt. Igaz akárhányszor leveszed, a lépcső mindig felemelkedik. Mássz bele a csatornába, öld meg a két zombit mássz fel a túloldalon, vedd fel a két piros növényt, és mássz fel a létrán. A ládás szoba folyosójára jutottál, menj, pakolj le, és menj vissza oda, ahol a shotgunt levetted a falról. (egyébként, ha menteni, vagy lecuccolni akarsz, használd mindig ezt a rövidebb utat) Ajtón be, fuss végig a laboron, sarokból vedd fel a zöld növényt, menj fel a lépcsőn. Az irányítópanellel ereszd le az egyik tartályt, majd a tetejéről vedd fel az 50%-os gépfegyvertárat. A dupla ajtó mögötti helyiségben NE nézd meg, ami a földön csillog, hanem menj be a kis ajtón. Az asztalról vedd fel a shoti és a pisztolytárat, a pultról egy újabb tárat, a kék és a zöld növényt. Nyisd ki a hűtőt a kulccsal, állítsd át a hőmérsékletet 12,8F-.re, miután elszíneződött a vegyszer vedd ki (CLEMENT E), és innen mehetsz is. Most már megnézheted, mi csillog a földön, egy ajtó kilincs az (DOOR KNOB), ekkor kiszúr Wesker egyik mobil mozgásérzékelője és riasztja a Huntereket, öld meg őket. Menj vissza egészen odáig, ahol a hátizsákot találtad. Útközben két zombi mínusz, és mostantól kezdve nem árt, ha óvatosan közlekedsz, mert véletlenszerűen összefuthatsz mozgásérzékelőkkel, és ha kiszúrnak, jeleznek a Huntereknek. Szóval most a labornál vagy, ajtón ki, a folyósón tedd a helyére a kilincset, és nyiss is be. A karzat túloldalán vagy, vedd fel a pisztolytárat, a tank makettet. Irány vissza a lift, és a szoba, ahol a makett van. Tedd a makettben a helyére a mini tankot, mire a hátad mögött elcsúszik a kép, vedd ki onnan a File-t, és a teherlift kulcsát (TURN TABLE KEY). Vissza a liftbe, pince, és az a terem, ahol először kellet megküzdened a Hunterek-kel. Útközben a laborban lesz egy kis meglepetésben részed, találkozol Weskerrel, aki egy "kicsit" megváltozott. Erősebb és gyorsabban mozog, min a Mátrixos Neo, és a szemének is igen furcsa színe van. Utána öld meg a szörnyet, dupla ajtón be, a liftet indítsd el a kulccsal. (egyébként, ha ügyesen tologatod a ládákat, a fém konténer tetejéről le tudsz majd szedni egy robbanófejes dobozt) Odafent mássz át a ládán, így a hallba jutsz, menj be az adminisztrációs szobába. Ölj meg mindenki, vedd fel a shoti töltényt, és a szekrényből a savas gránátot. A berobbantott falon keresztül menj ki a folyosóra, majd az udvarra. Mássz le a létrán, jobb oldalon a falikapcsolóval indítsd be a ventilátort, hogy elszívja a mérges gázt. A pincében mészárold le a négy zombit, és a messzebb lévő lépcsőn menj fel, ajtón be, nyírd ki a Huntert, következő ajtón megint be. A munkaasztalon alakítsd át a pisztolyodat(+ hat töltény), a polcról pedig vedd le a vegyszert (CLEMENT A). Menj vissza a hallba, onnan a dupla ajtón keresztül az udvarra. Végezz a két Hunterrel, vedd fel a hordókról a shoti és a nyílpuska töltényeket. A nagy lifttel menj le a reptérre. Odalent pakolj le annyi tárgyat a ládába, hogy legalább három-négy hely üresen maradjon nálad. Hagyd el a ládás szobát, öld meg a Huntert. Kis lifttel fel, ajtón be, le kéne engedni a hidat, de egyelőre még nem tudod, mert nem megfelelő az olajnyomás a motorban. Rohanj át a hídon, ajtón be. Rögtön tőled jobbra van az olajszint beállító műszer. A hetes tartály törött, így a hármassal és az ötössel kell valahogy a tízesbe hét litert összehozni. Kétszer nyomj 3 litert a tízesbe majd egyszer 5 litert, így az ötösben 1 liter marad. Most engedd le a tízest, és tölts újra kétszer 3 litert bele. Most 6 liter van benne, ehhez töltsd hozzá az ötösből a maradék egy litert, és lám, már meg is van. Ekkor feléled a sarokban fekvő három hulla, végezz velük és vedd fel a shoti töltényt. Fuss vissza a hídon, és most már le tudod ereszteni. Menj egy szinttel lejjebb, és a leeresztet hídon rohanj át (a Huntert ne felejtsd el megölni), az irodában végezz a világító szemű zombikkal, és az akvárium melletti ajtón menj ki. Öld meg a Huntert, áramtalanítsd a liftet és vedd ki belőle a három katonai emblémát. Irány vissza a nagylifthez és fel az udvarra vele. Odakint két Sweeper fog várni, ez az új ellenség nagyjából megegyezik a Hunterek-kel (csak színben különböznek), viszont sokkal erősebbek, és az érintésüktől mindenképp megmérgeződsz. Próbálj meg köztük elrohanni, és menekülj be a dupla ajtón a hallba. Az adminisztrációs szobán keresztül juss ki az udvarra, mássz le a pincébe, keresd meg a liftet, és menj fel vele a földszintre. Menj be a makettes szobába, tedd a helyükre a három katonai emblémát, és kapcsold át a kart, mire a makett becsúszik a falba és lemehetsz a titkos létrán keresztül a csatornába. Menj le a következő létrán is, a két pókot öld meg, vedd fel a gránátot, és a zöld növényt, a folyosó végén van egy ajtó, menj be rajta. A földről vedd fel a két zöld és a kék növényt meg a pisztolytárat. A terem közepén a vízben egy Albinoid úszkál, de ott van a címer is. Két lehetőséged van, vagy berohansz érte, de akkor legalább kétszer meg fog sebezni, és el kell használnod két növény., Vagy megpróbálod a partról kinyírni. Akárhogy is, ha megvan a címer (EAGLE PLATE). Menj fel a földszintre, majd a lifttel menj a pincébe, vedd fel a shotit a falról (ha nincs nálad), és a fentebb leirt módon menj a ládás szobába. Kombináld a két vegyszert, az így kapottat pedig kombináld a címerrel. Most már megvan az arany bárd, amivel a hangár ajtaját ki tudod nyitni, Ha akarsz, ments, és irány a folyosó végén a hangár. Chris elköt egy Harrier-t, és a húga után indul az Antarktiszra.




**CHRIS AZ ANTARKTISZI BÁZISON**

Miután sikeresen leszálltál, fuss végig a karzaton, és menj ki a dupla ajtón. Ismerős hely, ugye? Lődd addig a két csápot, amíg visszahúzódnak a falba, elsőként is a ládás szobába menj. Van ott egy szekrény, amin nincs kulcslyuk, mellette a falba tedd be az arany bárdot. A kinyílt szekrényből vedd ki az írógépszalagot, a dobókockát (PAPER WEIGHT), és Alfred naplóját, amiből igen érdekes dolgok derülnek ki. Menj ki (de az üres poroltó legyen nálad) és fel a lépcsőn, menj be a lépcső melletti ajtón. A polcon van egy pisztolytár, az ágyon egy gránát, a földön pedig egy írógépszalag. Gyere ki, és most a dupla szárnyú ajtón menj be. Chris-nek balra indulj el, be az ajtón, rohanj a csövekhez és vedd ki a kormányt, mire felélednek a zombik, szóval rohanj is ki. Most menj a karzat túloldalán az ajtóhoz. Odabent nyirbáld meg a három zombit, és a ketrecből vedd fel a shotgun töltényt és a táskát. Távozz innen is. Jobbra indulj el, lépj le a jégre (jó nagy pók mászkál alatta, mi?), majd lépj fel ismét a karzatra, menj be az ajtón. Rögtön észre is vesz egy érzékelő, tehát első dolgod, hogy megöld a Hunter-t. Most már legalább tudjuk, hogy Wesker is itt van. A folyosó baloldalán van egy dupla ajtó, ezen menj be. Nyomd meg a kék kapcsolót, ezzel felhúzol egy hordót, töltsd meg belőle a poroltót. Menj le a lifttel, oltsd el a tűzet, vedd fel a magnumot, menj a terem végébe és gyűjtsd meg az öngyújtóval a detonátort a mit még Claire-rel raktál a helyére. Miután kirobbant a zár, vedd ki a szekrényből a három pisztolytárat. Menj vissza a lifttel, ki a dupla ajtón, el a folyosó végéig, de óvatosan. Ajtón be, rögtön rád támad egy Sweeper, ha végeztél vele, a bejárattal szemben lévő ajtón menj is ki. Ezen a fagyos folyosón rengeteg zombit kell kinyírnod, utána vedd fel a kék és a két zöld növényt, és menj be a bejárattól balra lévő ajtón. Odabent elég sötét van, a zöld panelnál használd a kormányt, majd kapcsold vissza az áramot. Jé egy ládás szobában vagy. Szedj össze mindent: két zöld növény egy kék, 2 pisztolytár, írógépszalag, shotgun töltény. Menj ki a folyosó végéig, ajtón be. Hopp itt mintha már jártál volna egy másik játéban. Ugyanis ez és még egy-két szoba a Resident 1-ből lettek áthozva, nekem tetszett ez a húzás, mert jó volt látni a régi helyszíneket így teljesen 3D-ben. Vedd fel a szekrényről a shotgun és a pisztolytárat. A szobrot told a padló berepedezett részére, ami a szobor súlya alatt beszakad, és ki tudod venni a térképet a kezéből. Menj végig a vörös folyosón, és egy újabb ismerős dologra bukkansz a végén. A tigris mindkét szeméből kiszedhető a gyémánt, ilyenkor elfordul, és két dolgot vehetsz ki a titkos rekeszekből: egy magnumtárat, és egy foglalatot. Utána mindkét gyémántot tedd vissza a helyére. A vörös folyosón van még egy lift is, ezzel menj le egy emeletet. Egy ÓRIÁSI hangyabolyra bukkansz. A kis kiugróról vedd fel az első szitakötőszárnyat. A lifttől jobbra indulj el, vedd fel az ajtó előtt a zöld növény, majd nyiss be. Ez Alexia laborja, ahol 15 évig aludt egy tartályban. A vibráló képernyő előtti terminálról vedd fel a File-t. Ebből derülnek ki aztán csak a dolgok. Odafent az emelvényen egy újabb rejtvény vár rád. A következő sorrendben nyomd le az ábrákat: AA, Korona, Szív, Pikk. A kinyíló rekeszbe tedd a dobókockát. A felemelkedő tartályból a halott Alfred esik ki. Vedd fel a gyűrűjét, és vedd ki belőle a kék gyémántot. Menj ki a folyosóra, és most a másik végébe fuss el, vedd fel ott is a zöld növényt, és menj be az ajtón. Lesz itt bent vagy öt zombi, az asztalon egy File, a kiégett lámpa mellett a földön egy zöld és egy kék növény, a sötét részben pedig két pisztolytár. Menj vissza a ládás szobába cuccolj le, vedd magadhoz a magnumot, és 2-3 növényt, de a shotgunt mindenképp hagyd a ládában. Menj oda, ahol megtámadott egy Sweeper. Ez egy nagyobb tér, a körhinta mellől vedd fel a második, a váza mellől pedig a harmadik szitakötőszárnyat. Ha mindkettő nálad van, menj be a dupla ajtón. Ez is egy ismerős rész. Szaladj fel a lépcsőn és vedd fel a kést. Most menj le a lépcső mögé, ahol végre rátalálsz Claire-re. A késsel vágd ki a trutyiból. Na most itt két dolog történhet. Ha Claire-rel úgy ölted meg Noresfatu-t, hogy nem mérgezett meg, akkor minden ok. Ha azonban megmérgezte Claire rosszul lesz, és el kell menned ellenanyagért. Egyébként az esetek többségében így lesz majd, mert elég nehéz úgy kinyírni Nersfatu-t, hogy ne találjon el a "méregfelhőivel". Az ellenszer abban a szobában a szekrényen van, ahol eloltottad a tűzet. Ha megvan gyere vissza vele ide. Közjáték, videó, feltűnik az igazi Alexia, és te újra Claire-t irányítod.

**CLAIRE ÉS STEVE**

A szobában vedd fel az asztalról a pisztolytárat, a kanapéról a shotitöltényt, a fal mellől a piros és a zöld növényt. Told el a könyvespolcot. A ládából vedd ki a shotgunt és a táskát. A táskát nyisd ki a zárnyitóval, a shotit pedig tedd a falra, a kép elcsúszik és a titkos rekeszből vedd ki a tüzes és a sima gránátot. Tedd vissza shotgunt a ládába és vegyél magadhoz 3-4 kombinált növényt. Menj ki az ajtón. Nyírd ki a két csápot, és told el a két szekrényt, az egyik alatt gránát lesz a másik alatt nyílpuskatár. Menj tovább, végezz az egyetlen ténfergő zombival, és menj fel a kis lépcsőn. Vedd fel az ágyú mellől a File-t, és döntsd meg az ágyú csövét. Valami kiesik belőle, de ezzel egyidőben aktiválódik egy brutál ki csapda is. A trükk az, hogy csak egy pillanatra állj a kőlap árnyéka alá, hagyd, hogy lecsapódjon, és amikor emelkedik felfelé, akkor fuss át alatta. Vedd fel a kristálygolyót, van valami a belsejében, szét kéne törni. Csald le megint a kőlapot, és amikor emelkedik fel, rohanj alá, és használd a közepén a kristálygolyót. Mikor következő alaklommal lecsapódik a kőlap, széttöri a kristályt, rohanj be és vedd fel az Emergency Kártyát, ezzel kikapcsolód a csapdát is. Menj le a kis lépcsőn és menj be a dupla ajtón. Odabent használd a kártyádat kártyaleolvasónál, és minekután bezárják mögötted az ajtót, csak egy irányba mehetsz. A terem végében végül rátalálsz Steve-re, akin Alexia már elvégzett egy-két beavatkozást, és átváltozik ő is egy durva kis mutánssá. RÖGTÖN csinálj egy gyorsfordulást (Le + Futás gomb), és kezdj el eszeveszetten szaladni. Minden ütés után, ami eltalált gyógyíts magadon, ha sikerül elérned a ácsot megmenekülsz, Steve meghal, és újra Chris-t kell irányítod. Eközben Chris szemtanúja lesz amint Alexia átváltozik és kiveri a kakit is Wesker-ből , pedig hát ő sem volt egy pite csávó.

**HARMADIK FŐELLENSÉG: ALEXIA ELSŐ FORMÁJA**

Rohanj el mellőle, mert ha elkap, egyből kitöri a nyakadat. Legegyszerűbb, ha elfutsz valamelyik sarokba, és belepumpálsz egy tárat a magnumból. Elvileg hat lövéstől ki kell, hogy feküdjön. Azért amikor tűzzel lövöldözik vigyázz vele.

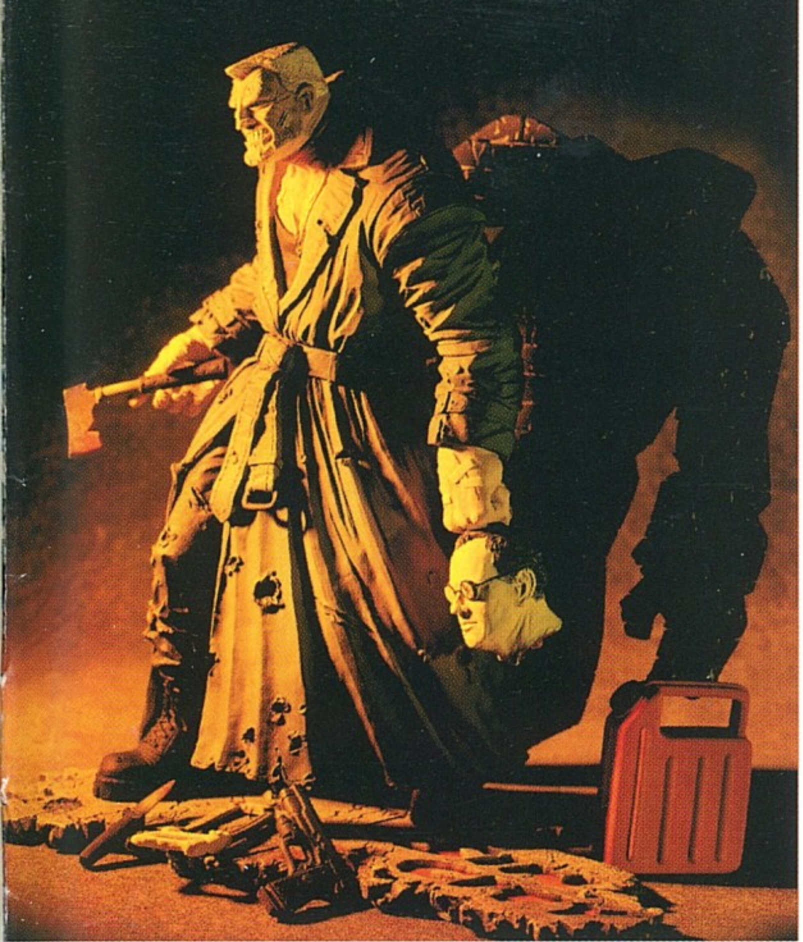
**ÚJRA CHRIS-SZEL AZ ANTARKTISZI KUTATÓ LABORBAN**

Miután végeztél Alexia-val, vedd fel a nyakláncát a földről és vedd ki belőle a piros gyémántot. Menj vissza a ládás szobába, vedd ki a kormány és a foglalatot, majd kombináld őket össze. Menj abba a szobába, ahol a poroltót töltötted fel, Menj fel a lifttel, csöveknél használd a kormányt így leeresztődik a víz, mássz le a létrán és vedd fel a daru kulcsot (CRANE KEY). Vigyázz, mert be fog törni az üvegen keresztül egy Sweeper, mondjuk gránátvetővel egy lövés neki. Most menj ki a nagyterembe, ahol a nagy pók volt a jég alatt. Rohanj be a fülkébe, és a daruval emeled ki a jég alól Noresfatu-t (ő lett volna az ikrek apja?). A pók is kiszabadul vele együtt, de vele most ne foglalkozz. Szaladj oda a hullához és vedd fel mellőle az ékszert, menj vissza a ládás szobába. Vedd ki az ékszerből a zöld gyémántot, a ládából pedig a másik kettőt. Menj vissza oda, ahol Alexia-val harcoltál, a lépcsőfordulóban van egy kép. Tedd be a három gyémántot, mire feltárul egy titkos ajtó, menj be rajta. A folyosón ölj meg egy pár zombit, fordulj balra és menj be az első ajtón. Tedd magadévá az EÜ sprayt, a shoti töltényeket, az írógépszalagot és a fiókból a kulcsot (STERIL ROMM KEY). Menj vissza oda, ahol Alexia-val harcoltál. A kulccsal nyisd ki a dupla ajtót. Menj vissza a ládás szobába és kapcsold le az áramot. Kerülő úton menj a vörös folyosóra a tigrishez. Vedd ki a mindkét szemét, most, hogy nincs áram, nem tud elfordulni. Menj vissza a titkos ajtó mögötti folyosóra, ismét balra fordulj, vedd fel a két zöld növényt, és nyiss be a melletted lévő ajtón. A falon, a titkos kőajtón keresztül menj át a másik szobába. Tedd a lemezjátszó tetejébe a vörös gyémántot, majd vedd ki belőle a hanglemezt. Menj vissza az előző szobába. Most a kék gyémántot tedd a lemezjátszó tetejébe, majd tedd be a lemezt is. Az ágy teteje leereszkedi, mássz fel a létrán. Itt készült az a videofelvétel, amit még Claire-rel láttál a palotában. Vedd fel a sarokból a zöld növényt, a hangyafarmból pedig a szitakötőt. Mássz le és menj ki a folyosóra, van ott egy dupla ajtó, azon menj be. Vedd fel az utolsó File-t az irányítópanelről, és a zöld növényt. Menj le lifttel, nyomd meg a kék gombot, és vedd fel a negyedik szitakötőszárnyat is. Amúgy van ott még egy pisztolytár is. Menj fel a lifttel, és a kis lépcsőn. Nyisd ki az ajtót és menj a folyosó végére. Mielőtt bemész az ajtón, mindenképp vedd ki valamelyik ládából a négy szitakötőszárnyat, amiket kombinálj a szitakötő testtel, a dupla gépfegyvert és 5 kék+zöld+zöld kombinált növényt. Na most már bemehetsz a folyosó végén lévő ajtón. Találkozol Claire-rel, de nem tudjátok kinyitni az ajtót. Azt javasolja, hogy kapcsold be az önmegsemmisítő rendszert, az automatikusan kinyit minden ajtót, Kicsúsztat az ajtó alatt egy File-t, amit check-elj és vedd ki belőle a biztonsági kártyát. Rohanj fel a lépcsőn, és a bal oldali ajtónál használd a szitakötőt, odabent mássz fel a kislétrán, és a biztonsági kártyáddal kapcsold be az önmegsemmisítő rendszert. A kód egyébként: Veronica. Fuss vissza, találkozol Claire-rel, de ismét megjelenik Alexia.

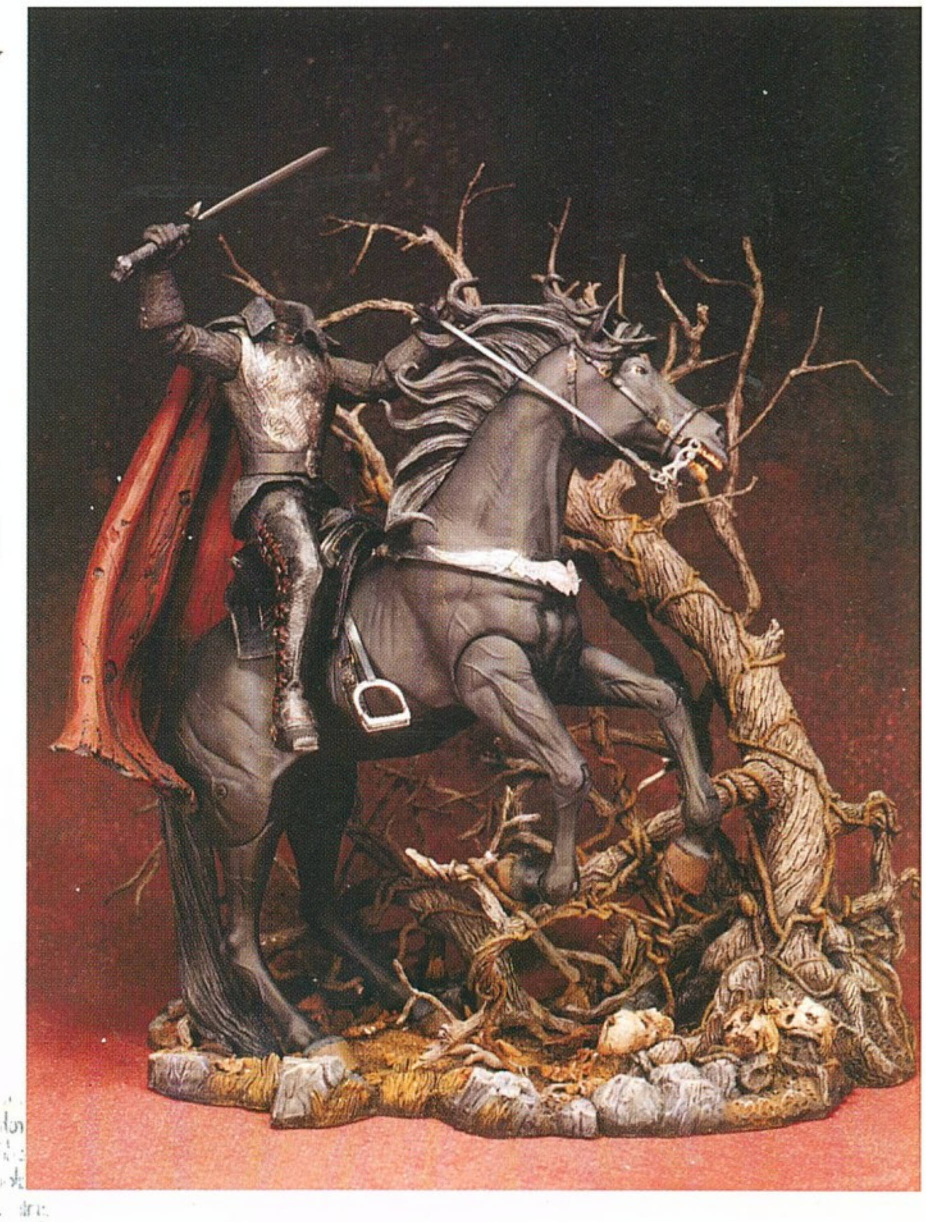
**AZ UTOLSÓ FŐELLENSÉG: ALEXIA VALÓDI FORMÁJA**

Amint nálad van az irányítás, RÖGTÖN lőj egyet Alexiá-ba, különben lelöki Claire-t. Ezután átváltozik. Kezd el lőni a dupla gépfegyverrel, vigyázz a csápra, azzal nagyot rád tud verni. Az ivadékai inkább csak idegesítőek, mintsem veszélyesek, de végezz velük is, különben nem hagynak lőni. Ha megmérgeződsz, gyógyíts magadon. Egy idő után Alexia ismét átváltozik, most egy hatalmas szitakötővé. Szerencsére ekkor már hozzá tudsz férni a rakétavetőhöz. Célozni az R-rel tudsz, zoomolni az L-lel. Elvileg akkor kéne meglőni, amikor egyhelyben megáll, de lövöldöz össze-vissza (úgyis végtelen rakétatöltényed van), az egyikbe úgyis beleszalad. Elég mindössze egyszer eltalálnod, és hátra is dőlhetsz, mert már csak a befejező videót kell végignézned.

*CSIPI M LEE*









# 576 KByte

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!






## MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1137 Budapest | West End City Center | Mammut Bev. Központ | Pólus Center |
| Pozsonyi u. 14. | Jókai Mór sétány 47. | Széna tér 2. emelet | Center Court 237 |
| **Tel.: 35-90-576** | **Tel.: 23-87-576** | **Tel.: 345-80-76** | **Tel.: 419-41-17** |

SEGA™ PlayStation Dreamcast COLOR GAME BOY PC CD ROM NINTENDO 64 AKCIÓFIGURÁK

ISSN 1417-9296

**Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a**

# WWW.576.HU

**Website-on kaphatsz!**

9 771417 929000